Não vendemos assinaturas

R$ 2,90

Venda somente em banca

Gamenews

OS PREVIEWS MAIS QUENTES
-METAL GEAR (GBC)
-SAKURA TAISEN 3 (DC)
-SNK VS CAPCOM (NGPC)
-TALES OF ETERNIA (PS)

LEGACY of KAIN SOUL REAVER
O MEGA-SUCESSO DO PLAYSTATION AGORA COM O PODER DO SEGA DREAMCAST

餓狼 MARK OF THE WOLVES
SAIBA TUDO SOBRE A MAIS NOVA VERSÃO DE FATAL FURY
ENREDO, SISTEMA DE JOGO E OS PERSONAGENS

GAMERS

ANO VI NÚMERO 46

R$ 2,90

UMA INICIATIVA DA FUNDAÇÃO ABRINQ PELOS DIREITOS DA CRIANÇA
EMPRESA AMIGA DA CRIANÇA

escala

PROGAMES

GIGA WINGS

RESIDENT EVIL 2

MARVEL VS CAPCOM EX

FIFA 2000

RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE

UM DOS MELHORES GAMES DE PLATAFORMA 3D CHEGA AO N64

MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES EX EDITION

A MAIS PERFEITA CONVERSÃO DE CROSSOVER DA CAPCOM PARA PLAYSTATION

ISSN 1413-1471
9 771413 147002
46

GAMERS
É uma publicação mensal da

EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo - SP
Telefone: (0**11) 266-3166
Fax.: (0**11) 857-9643
Internet:www.escala.com.br
E-mail: escala@.node1.com.br
Caixa Postal 16.381
CEP 02599-970 - São Paulo - SP

Editora Escala Ltda.
Editor: Hercílio de Lourenzi
Gerente de Produção: Nilson Luiz Festa
Gerente de Serviços: Jamil de Almeida
Gerente de Circulação: Zildete da Silva
Gerente de Promoção e Marketing: Paulo Afonso de Oliveira
Assessora de Imprensa: Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao Leitor:
Atendimento@escala.com.br
Alessandra de Campos Jorge, Andréia da Silva Barreto, Camilla Freitas, Graziela Verde Sachetto, Fabiana de Araujo
Assistentes de Diretoria: Vera Lúcia P. de Morais, Luiz Eduardo S. Marcelino, Antonio Corrêa
Conselho Editorial: André Lima, Carlos Gonçalves, Carlos Man, Celso Madeira, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marques Rebelo, Moacir Torres, Otto Shmidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloisio, Tarcisio Motta, Wilson Benvenutti, Jorge Mann
Impressão e acabamento: CL Artes Gráficas
Tel.: (0**11) 7896-6544
Distribuidor exclusivo para Bancas de todo o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Theodoro da Silva, 907 - Grajaú
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ
Tel.: (0**21) 575-7766
Filiada à ANER

Em parceria com a Rede:

CONSELHO EDITORIAL:
Francisco Motta
Tarcisio Motta

Jogos, Redação e Diagramação: Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, Leandro Gusmão Siman, Gilsomar P. Livramento, José Donizete de Paula
Edição de Capa: Fabio Santana de Souza
Revisão: Marcia Guerreiro
Colaborador: Alex S.M.P. Figueiredo
Email: gamers@edescala.com.br
Publicidade: (0**11) 3641-0444
Números Atrasados: (0**11) 266-3166
Bureau: N. D. R.
ISSN: 1413-1471

ENFIM FÉRIAS! QUE VENHAM OS JOGOS!

E finalmente chega esta época do ano mais uma vez. Época de confraternização, festas, descanso e... Muitos games! Tem início a grande remessa de jogos prometida para o final do ano.

Quem está levando a melhor por enquanto é o Nintendo 64, com grandes títulos como o esperadíssimo e tão adiado Rayman 2: The Great Escape, que revela ser um dos melhores games de plataforma 3D do console e apresenta gráficos surpreendentes; o também bastante adiado, mas nem tão surpreendente Earthworm Jim 3D, com a imersão de Jim em um mundo poligonal dentro de sua própria mente; e a conversão do Survival Horror da Capcom, Resident Evil 2, com incríveis 512 Mega. Além disso, a Gradiente traz a versão com legendas em português do sombrio Shadow-Man.

O PlayStation também apresenta ótimas novidades para este início de férias. A começar pela excelente conversão de Marvel VS Capcom, o melhor Crossover que já saiu para o limitado console da Sony. A Square continua com sua qualidade de sempre, oferecendo Dew Prism, um game no estilão de Musashi, apresentando uma série de inovações. Medal of Honor vem trazendo a qualidade Dreamworks, estúdio de Steven Spielberg, com muita ação, estratégia e uma trilha sonora totalmente orquestrada. A Electronic Arts traz mais dois títulos atualizados de suas famosas séries de esportes: Knockout Kings 2000 e Fifa 2000.

Por outro lado, a praia do Dreamcast anda meio deserta. A nova versão de Langrisser decepciona feio, enquanto a conversão de Giga Wings, o game de tiro da Capcom, não traz nenhuma inovação. WWF Attitude é um título bom, mas não apresenta nenhum atrativo. Para salvar esta remessa, Chu Chu Rocket vem para mostrar que a simplicidade pode ser a chave para atingir a diversão.

Mas isso é só o começo, pois muitos títulos bons estão na boca do forno, e outros já começam a pintar, como Chrono Cross, Donkey Kong 64 e Street III W Impact, além daqueles que você pode conferir na seção Game News desta edição (destaque para o novo Fatal Fury!).

ERRAMOS

Para nosso alívio, a edição 45 não teve nenhum erro de maior importância. Mesmo assim, nenhum deixa de ser digno de menção, então vamos conferir quais são eles. Os erros começaram logo no Índice, página 04, onde a numeração correta da Seção "Noiado"! é 17 e Feras do Traço é 18; ambas estavam alistadas na página 16. Já na relação de games da seção Pró-Dicas, Army Men Sarge's Heroes e Duke Nukem: Zero Hour são jogos de Nintendo 64 e não PlayStation. Ainda no Índice, os games de PC Age of Empires II e Rainbow Six: Rogue Spear saíram com a numeração trocada (o certo é 65 e 64, respectivamente). Na seção Game News, página 09, a previsão de lançamento de The Legend of Zelda: Acorn of Mystical Tree do Game Boy Color é março de 2000, enquanto o Gaiden para Nintendo 64 está marcado para final de 2000 e não 99. Na página 31, a versão avaliada de Winback: Covert Operations é a americana e não japonesa. Continuando, na página 36, o topo da página de Crash Team Racing saiu sem o sistema e, na ficha de avaliação, a fabricante é a Naughty Dog, e não PlayStation, que na realidade é o sistema (vai ver que ele saiu do topo da página e quis invadir a ficha de avaliação). Por fim, em Flash Game, na página 62, o game Mulan de PlayStation é americano e não japonês.

Assinaturas

Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa.
Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (011) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

NOSSA FICHA DE AVALIAÇÃO

Esta é a nossa cotação para os games avaliados, que traz muitas informações de forma compacta e compreensível. É fácil e rápido identificar o console, já que há uma lombada onde indicamos o nome do console (ao topo) e seu respectivo nome em japonês (à esquerda) com uma cor diferente para cada sistema. Além disso, o logo respectivo aparece no canto superior esquerdo da ficha de avaliação e, na parte de baixo, o joystick do mesmo. A nacionalidade do game é indicada na bandeira triangular (amarela no exemplo). Ao lado desta temos o nome do jogo em destaque. Logo abaixo seguem-se o nome da fabricante, a memória, o gênero do game e o número de jogadores. Em seguida temos as notas (que variam de 0.1 a 5.0) para os 5 quesitos avaliados: Gráfico, Som, Controle, Inovação e Diversão. Estas notas resultam numa média final, que aparece destacada em seguida. Por fim, seguem-se os pontos positivos, em Prós, e os negativos, em Contras, do título em questão.

GAMERS
ANO VI - NÚMERO 46

A Ubi Soft apresenta um dos melhores gráficos para N64!

Rayman 2: The Great Escape Página 36

SEÇÕES

ÍNDICE

Earthworm Jim 3D

Uma aventura alucinante dentro da doentia mente de Jim — 38

Jojo's Biz. Adv.

Os golpes principais e truques para jogar com os personagens secretos — 43

Medal of Honor

O primoroso trabalho da Dreamworks para trazer um game de tiro excepcional — 48

Septerra Core

Um excelente RPG com ambientação futurista/cyberpunk chega ao PC — 64

O Survival Horror finalmente chega ao Nintendo 64. Veja o que a Capcom conseguiu preparar

Resident Evil 2 — 40

NEO GEO
SNK
PROGAMES

Polygames

EU SOU SHINGO YABUKI!!
E UMA GRANDE HONRA LUTAR COM VOCE!!

THE KING OF FIGHTERS '98
THE SLUGFEST

Game news

OS MELHORES E MAIS DETALHADOS PREVIEWS

GAMERS - GAME NEWS - SEGA DREAMCAST

SAKURA TAISEN 3

Red Company / Sega

Estratégia / RPG - 3 GD

Previsto para 17/09/2000 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★★☆

No Japão, em meio aos seus títulos de primeira linha, a Sega possui um trunfo que sempre lhe rendeu muito sucesso. Trata-se de Sakura Taisen (ou Sakura Wars, se preferir). Os dois games lançados para Sega Saturn geraram uma imensa legião de fãs com uma fórmula: um bom enredo, excelente character design, atuação impecável de famosos seyuus (dubladores), cenas de animação combinadas com CG de tirar o fôlego e um divertido sistema de jogo. Com o fim do Sega Saturn e a chegada do Dreamcast, os rumores corriam, a imprensa especulava e todos esperavam pelo novo título da série. Após meses insinuando sobre a produção de Sakura Taisen 3, a produtora Red Company (responsável por títulos como Tengai Makyo e Thousand Arms) e Sega finalmente realizaram um evento, entitulado Sakura Project 2000, no dia 18 de outubro, para revelar os próximos títulos da série (além de Sakura Taisen 3, há outros títulos de puzzle e drama/romance). Pouco tempo depois de ser anunciado, o game já figurava na lista dos títulos mais esperados. Isso pode parecer um pouco confuso para o público ocidental. Afinal, por que um RPG estratégico com poucos combates mas muitos elementos de encontro pode estar entre os títulos no topo da lista dos mais esperados apenas algumas semanas depois de ser anunciado? O fato é que no Japão a série, pouco conhecida por aqui, já é uma das favoritas de longa data, por sua pesada influência de anime e uma mistura de diálogos e batalhas, fazendo dela um sucesso de vendas. Enfrentando a missão de aumentar ainda mais o já fenomenal sucesso da série, dando um bom retorno às altas expectativas dos aficionados, a Red Company está adicionando alguns novos elementos, específicos para o hardware do Dreamcast. Planeja-se uma porção de "adventure" (encontros e compras) muito mais fluente; as cenas de anime/CG agora ocupam a tela inteira, ao invés de apenas uma pequena parte dela, como nos antecessores para Sega Saturn; além disso, há a possibilidade da transição entre tais cenas e o próprio jogo, como em Final Fantasy VII / VIII. Novos episódios da aventura poderão ser carregados na internet e gravados no VMS, permitindo que a Red continuamente atualize o jogo e mantenha-o sempre com cara de novo. Mas o elemento mais interessante e inovador, fica por conta do sistema conhecido por "Analogue Lips". Tal sistema permite que você ajuste a convicção e firmeza de suas respostas em diálogos com os botões L e R (que no DC são analógicos). Assim, se você concorda plenamente com alguém, poderá responder com o botão totalmente pressionado; se tiver alguma desconfiança ou não tiver certeza absoluta, bastará ajustar a pressão do botão de acordo com a sua convicção. Desta forma, os diálogos poderão tomar novos rumos, possibilitando uma infinidade de trajetórias no enredo. E por falar em enredo, desta vez, Sakura Taisen 3 abandona o ambiente exclusivo japonês de seus predecessores e faz de Paris o palco de seus acontecimentos, onde Oogami, o herói dos dois primeiros games, é colocado no comando da legião de mechs movidos a vapor do país.

É claro que o grupo de Oogami é formado exclusivamente por garotas (sem contar ele, bem dito). Suas companheiras são todas novas, abandonando o elenco de Guerreiras Espirituais já conhecido das versões anteriores. O grupo inclui Erica Fontaine, uma religiosa garota francesa; Gurushiine Blue Mary, também da França e grande apreciadora de xadrez; Kokuriko, uma garota vietnamita de 11 anos, especializada em acrobacias e em falar com animais; Ruvelia Kolurini, uma jogadora da Transilvânia; e Kitao-ji Hanabi, uma garota japonesa nascida na França que gosta de ler e praticar arco-e-flecha. A única parte ruim de tudo isso é que são poucas as chances de um lançamento americano. Thousand Arms, por exemplo, que é um RPG com elementos de Simulador de Encontros, da Atlus (produzido pela Red no Japão), alcançou apenas um sucesso tímido no mercado americano, e a Sega of America nunca foi conhecida por sua devoção em lançar RPGs. No Japão, porém, Sakura Taisen 3 tem seu sucesso garantido, e pode ser o próximo arrasa-quarteirões, depois de Shen Mue, que o Dreamcast está precisando.

Oogami

Ruvelia Kolurini

Kitao-ji Hanabi

Erica Fontaine

Kokuriko

Blue Mary

CASTLEVANIA: RESURRECTION

Konami

Ação / Adventure - GD

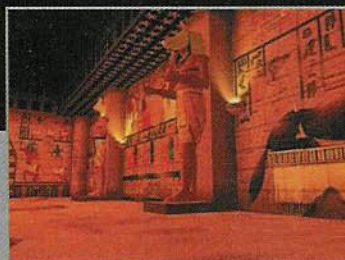
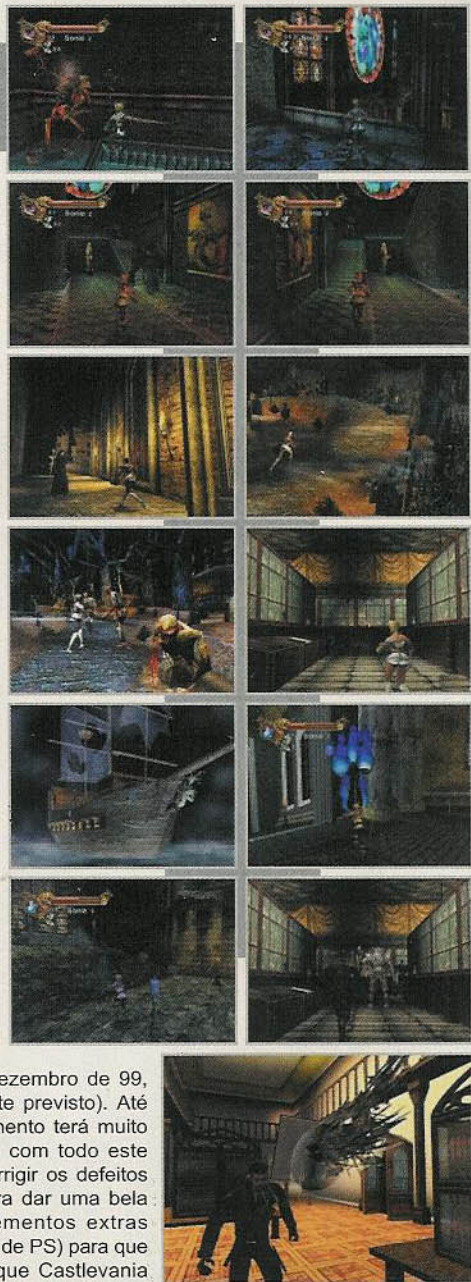
Previsto para março de 2000 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★★☆☆

Invocando os poderes arcanos do inferno, a Condessa Negra de Castlevania criou um portal pelo qual o Conde Drácula pode mais uma vez entrar neste mundo. Tendo ao seu lado a Condessa, sua velha amiga Morte e uma horda de fiéis mortos-vivos, esqueletos e criaturas demoníacas, o Conde planeja ter sua vitória final sobre a raça humana e clamar o domínio do mundo. A esperança da humanidade está nas mãos dos herdeiros da lendária linhagem Belmont.

Muitos fãs de Castlevania ficaram um pouco desapontados com a conversão da série para um ambiente 3D no N64. Será que o mesmo acontecerá com Castlevania: Resurrection para DC? A esperança por um novo Symphony of the Night (a suprema versão para PS, que mais tarde ganhou uma pobre conversão para Sega Saturn) está praticamente descartada. Mesmo assim o game parece promissor com sua relativamente nova terceira dimensão. Em Castlevania: Resurrection, você assume o papel da já mencionada Sonia ou o recentemente revelado Victor, ambos membros do clã Belmont de Caçadores de Vampiros. Porém, há uma inovação: estes dois Belmonts pertencem a diferentes épocas — sendo Sonia a antiga ancestral e Victor o herói do futuro. À primeira vista, Resurrection parece mais com uma versão em alta resolução do game anterior de N64, mas o time de produção, da divisão de Redwood City da Konami (aliás, este é o primeiro título da série produzido nos EUA), alerta para o fato de que o foco central do game é a ação, deixando a resolução de puzzles em segundo plano. Já que o líder do projeto participou da produção de Castlevania Bloodlines para Mega Drive, pode-se esperar que a ação vai mesmo ser intensa — com tudo o que um game da série tem direito: chicotes, velas, monstros e corações. Haverá ainda uma porção de cenas utilizando os gráficos do próprio jogo (assim como The Legend of Zelda: Ocarina of Time para N64), e também está sendo providenciada a dublagem para o jogo. Então isso significa que Resurrection faz jus ao nome Castlevania que carrega, assim como Symphony of the Night, ou ele será apenas mais um título, da mesma maneira que os recentes games da série Contra falharam em carregar o legado? Bem, ao que parece, ainda é cedo para tirar conclusões. A versão exibida pela Konami está apenas 33% completa, com dois dos mais de cinco estágios concluídos, e nem todos os elementos do sistema de jogo estavam implementados. O que mais impressiona são os gráficos — tudo roda com uma resolução altíssima e com efeitos de luz e sombra impressionantes, devidos às rotinas de iluminação. A qualidade das texturas está a par com os melhores games para o console, graças à utilização do Bump Mapping (que dá um relevo na textura, aplicando uma textura sobre outra, sem a necessidade de aumentar o número de polígonos para melhorar o nível de detalhes). Mas os problemas também são aparentes. A animação dos personagens, por exemplo, não flui com naturalidade, tudo é meio "duro". Sabendo do que o Dreamcast é capaz combinando um bom trabalho de Motion Capture e memória extra (já viu Soul Calibur em movimento?), este é um problema que a Konami não pode deixar passar em branco. Mas os problemas não estão apenas na animação. Nesta versão preliminar, ao invés do sistema de mira (assim como o de Zelda) utilizado no Castlevania para N64, Resurrection usa um sistema que exige mais da sua mira do que qualquer coisa. Enquanto alguns jogadores mais "conservadores" podem aplaudir a idéia, surge um problema: games em 3D exigem uma série de regras para o sistema de jogo que diferem daquelas dos games em 2D. Realizar ataques certeiros torna-se uma tarefa ainda mais difícil com a ausência de sombra sob os inimigos. Sem estas sombras, é difícil calcular onde os inimigos estão em relação ao seu personagem. Um dos elementos mais importantes em um game 3D, a câmera, também precisa de alguns ajustes. Este elemento é crucial em qualquer game 3D e pode determinar o sucesso ou o fracasso de um jogo. Adicione a isso um pouco de lentidão na prometida ação e não será uma surpresa o adiamento até março do próximo ano (ao invés de dezembro de 99, como estava originalmente previsto). Até lá, o time de desenvolvimento terá muito trabalho. Espera-se que, com todo este tempo, eles consigam corrigir os defeitos e ainda reste espaço para dar uma bela polida, adicionando elementos extras (como na suprema versão de PS) para que o título consiga fazer o que Castlevania para N64 não fez: trazer toda a glória da série para um mundo 3D.

Alguns dos impressionantes e detalhados cenários do game.

GAMERS - GAME NEWS - GAME BOY COLOR

GBC

METAL GEAR: GHOST BABEL

Konami

Espionagem - 16 Mega

Sem previsão de lançamento (Japão)

EXPECTATIVA: ★★★★☆

Após o estrondoso sucesso do clássico mega-hit Metal Gear Solid, todos estavam sedentos por uma continuação. Mas o que ninguém esperava era que ela fosse produzida para o Game Boy Color, ao invés de algo para Dreamcast ou PlayStation2. Metal Gear: Ghost Babel está sendo produzido pelo mestre Hideo Kojima e seu mesmo time de criação e desenvolvimento de Metal Gear Solid. O jogo continuará com seu foco central nos elementos de espreita e avanço com cautela do que partir para cima do inimigo de peito aberto. Pelas imagens liberadas pela Konami, nota-se que o game herdou muitos dos elementos de seu antecessor de 32-bit. É como se fosse pego o sistema da versão PlayStation e adaptasse tudo para o esquema dos antigos games da série (Nintendinho e MSX). Muitas das armas conhecidas estarão de volta (como a Stinger e a SOCOM silenciada), o sistema de radar também está presente (mas o campo de visão dos inimigos não é representado) e você ainda poderá se comunicar com a sua base e outros agentes pelo Codec (com o mesmo esquema de freqüência do PS). Os gráficos estão bem simples, mas os sprites têm uma boa qualidade e são muito bem representados; os chefes parecem ter recebido atenção especial, além do game possuir algumas cenas animadas no antigo estilo de Ninja Gaiden (Tecmo, para Nintendinho). Ainda não foram reveladas informações sobre o enredo de Metal Gear: Ghost Babel ou sua data de lançamento, mas muitos elementos adicionais, como opção para jogar a dois via link cable (elemento inédito na série) e mais de 180 missões no modo VR, além da aventura normal, vão garantir a diversão de todos os fãs de Metal Gear (que não são poucos!).

GAMERS - GAME NEWS - NEO GEO POCKET

SNK VS CAPCOM

SNK

Luta - 32 Mega

Previsto para 22 de dezembro no Japão

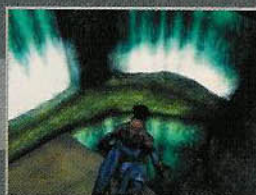
EXPECTATIVA: ★★★★☆

A versão pocket do game de luta mais esperado de todos os tempos está para ser lançado, e a SNK revela mais informações de seu título para Neo Geo Pocket Color. Você já deve saber que o game conta com 18 lutadores (Kyo, Terry, Iori, Ryo, Mai, Haohmaru, Nakoruru, Athena e Leona da SNK; Ryu, Ken, Chun Li, Morrigan, Felicia, Zangief, Sakura, Dan e Guile da Capcom), 3 modalidades de batalha (Single, um-contra-um; Tag Battle, duplas com troca de personagens a qualquer momento dos Crossovers da Capcom; e Team Battle, com times de 3 como em KOF) e 3 estilos de luta (Rush Style, com chain combos como em Darkstalkers; Counter Style, com carregamento de Power como em KOF; e Average Style, com barra de Power multi-níveis como em SFZ). Há ainda, 8 personagens secretos ainda não revelados (4 da Capcom e 4 da SNK) para você habilitar nos quatro espaços da tela de seleção. Para isso, você terá que jogar nos vários modos, como o Olympic Mode, onde você joga mini-games para testar as habilidades de seu personagem, ou os conhecidos Survival e Time Attack. Tem ainda o Fast Blast Mode, onde você batalha contra dez lutadores, um de cada vez. Seguindo a tradição da SNK (e recentemente da Capcom em seu SFZ3), cada personagem terá um rival, com apresentação pré-batalha especial para eles (assim como Ryu vs Kyo, Ken vs Terry ou Dan vs Ryo). Para aqueles que gostam de tirar "contras" com os amigos, o game poderá ser jogado a dois com o uso do link cable. Você ainda poderá trocar informações com os games SNK vs Capcom: Clash Card Fighters (do próprio NGP), SNK vs Capcom (DC) e The King of Fighters: Dream Match 99 (DC), provavelmente para habilitar novos personagens ou outros segredos. O melhor é que a SNK promete lançar SNK vs Capcom: Match of the Millennium, assim como o Clash Card Fighters, para o Neo Geo Pocket Color no mercado americano também, mas ainda sem uma data certa.

SOUL REAVER

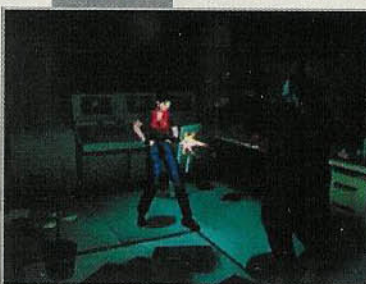
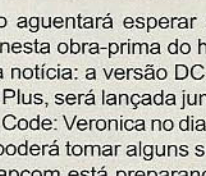
Eidos / Crystal Dynamics
Adventure - GD
Previsto para janeiro de 2000 nos EUA

EXPECTATIVA: ★★★☆☆

Produzido pela Crystal Dynamics (de Gex) e lançado pela Eidos (Tomb Raider), o soberbo Soul Reaver, continuação do já aclamado Blood Omen: Legacy of Kain, conseguiu um status bem elevado em sua breve carreira no PlayStation. O game levou ao extremo as capacidades do console da Sony, mas isso ainda não era suficiente. E foi pensando assim que a Crystal Dynamics resolveu converter seu melhor título para uma plataforma substancialmente mais poderosa: o Dreamcast. Esta nova versão mantém tudo o que fazia do game um título de primeira grandeza: um bom sistema de jogo (com movimentos variados e um recurso que permite loadings em tempo real, acessando informações diretamente do CD), um enredo supremo e um enorme mundo 3D. Mas, para tomar vantagem do poderoso hardware do Dreamcast, a empresa ainda está utilizando recursos impressionantes. De acordo com a Eidos, Soul Reaver para DC vai rodar a 60 fps por 95% do tempo (a versão PS rodava numa média de 25 fps). O game ainda terá textura de resolução altíssima na maioria dos personagens e também nos ambientes do jogo, além de novos efeitos especiais (melhor luz/sombra, neblina, transparências, etc.) e um maior número de polígonos nos personagens principais. A apresentação em CG será bem mais suave, rodando a 30 frames por segundo, contra os 15 fps da versão PS. Mas, mesmo com todas estas vantagens, o game ainda não apresenta nada de impressionante (para os padrões "Dreamcastianos"), parecendo mais uma versão melhorada do PlayStation. Será que a Crystal Dynamics apenas utilizará o código de programação da versão PC (afinal, o Sistema Operacional do DC também é o Windows) para converter o game? Ou eles realmente utilizarão o poder do console e reconstruirão o game para apresentar algo que realmente impressione? Se tudo correr bem, nós teremos as respostas em janeiro do próximo ano.

BIO HAZARD CODE: VERONICA

Capcom
Survival Horror - 2 GD
Previsto para 03/02/2000 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★★☆

Começa a tomar uma forma mais definida o próximo Survival Horror da Capcom. Bio Hazard Code: Veronica agora está com uma data fixada para 3 de fevereiro do próximo ano, ocupando dois GD-ROMs, com uma previsão da empresa de vender 700 mil unidades até março (lembrando: a Sega já vendeu mais de 1,6 milhão de DCs só no Japão até a data presente). Os personagens disponíveis nesta versão são os irmãos Redfield: a já confirmada Claire (de BH2) e o recentemente revelado Chris (de BH1). Após os eventos de Bio Hazard 2, Claire Redfield parte para a Europa em busca de seu irmão, Chris, na sede da Umbrella. O game vai utilizar o Zapping System de BH2, no qual as ações realizadas com um personagem influenciam a aventura do outro. Se você joga com Claire, por exemplo, e pega uma certa arma ou fecha um determinado caminho, tal arma não estará disponível para Chris, e ele deverá pegar um caminho alternativo, evitando aquele que foi bloqueado. Provavelmente, você terá que terminar o game várias vezes para ver o verdadeiro final, e graças ao Zapping System, cada game iniciado é uma nova aventura, com caminhos, itens e armas diferentes. Um novo elemento é a possibilidade de seguir os zumbis pelas pegadas deixadas por eles, e alguns inimigos poderão até seguir você mesmo pelas pegadas. Este último elemento, deve-se à adoção dos gráficos 3D texturizados em tempo real, que possibilitam uma interatividade muito maior com cenários e objetos. Outra adição no sistema é o Facial Animation System, pelo qual os personagens principais terão muitas expressões faciais diferentes, dependendo das situações. Code: Veronica ainda fará uso do VMS, mas não para mini-games, como na maioria dos jogos, mas sim para uma bem-vinda indicação de energia. Agora você não precisará mais acessar a tela de menu sempre que quiser monitorar o status de seu personagem, bastando apenas dar uma olhadinha no VMS conectado ao joystick para verificar a situação na telinha que exibe o clássico medidor de energia. Se você acha que não aguentará esperar até fevereiro para pôr as mãos nesta obra-prima do horror, a Capcom tem uma boa notícia: a versão DC de BH, entitulada Bio Hazard 2 Plus, será lançada juntamente com um GD demo de Code: Veronica no dia 23 de dezembro. Assim, você poderá tomar alguns sustos e babar com o que a Capcom está preparando.

TALES OF ETERNIA

Namco

RPG - N/A

Previsto para abril de 2000 no Japão

EXPECTATIVA: ★★★★☆

Tales, da Namco, está se tornando uma verdadeira série de peso no mundo dos RPGs. Após dois títulos de grande qualidade — Tales of Phantasia, com 48 Mega para Super Famicom, e Tales of Destiny para PlayStation, o único lançado no mercado americano, além do remake do primeiro game para o console da Sony —, a série adquiriu certo status no Japão. Recentemente, o terceiro episódio da saga, Tales of Eternia, foi anunciado, causando grande expectativa entre os entusiastas da série. ToE inova um aspecto da série ao substituir os tradicionais cenários feitos à mão por gráficos em CG pré-renderizados (como em FF VII / VIII). Apesar disso, os personagens continuam sendo sprites 2D muito bem animados (principalmente os personagens principais). Os cenários de batalhas também continuam sendo 2D (mas com excelentes efeitos de escala que dão maior noção de profundidade, como em Tales of Phantasia para PlayStation). Aliás, como já dito, as batalhas continuam a utilizar o sistema Linear Motion Battle. Você controla apenas um personagem por vez e move-se para a esquerda ou direita em tempo real, batendo nos monstros que o cercam. Outros membros do grupo controlados por AI (Artificial Inteligence) oferecem ajuda em forma de magias ou ataques comuns. A Namco garante que os personagens controlados pelo computador terão uma AI melhorada, permitindo mais estratégias de batalha (parece que finalmente estes outros personagens serão de alguma utilidade). As funções de Channeling (controle sobre outros personagens além do herói) e Combo Command (ganhar experiência extra para executar combos longos durante batalhas) também podem ser encontradas em Tales of Eternia. Outros elementos favoritos de Tales estão previstos para o terceiro game. Itens de comida podem ser adquiridos e colocados em uma Food Bag para serem então usados para recuperar HP no mapa. Outra sub-quest de culinária, onde os heróis devem explorar o mundo atrás de ingredientes, está planejada. Várias outras sub-quests também devem aparecer. A Namco também está preparando uma dungeon extra similar à Tower of Druaga de Tales of Destiny. Os personagens desta terceira aventura — o herói Rid Hershel e sua namorada Farah Oersted, já conhecidos, e os recentemente revelados magos Keel Zeibel e Melody — foram criados pelo Character Designer Mutsumi Inomata, o mesmo dos games anteriores. Além disso, há também um mascote fofinho chamado Quickie (japonês parece ter uma mania de fazer bichinhos assim; só para citar alguns, há o Pikachu, Mokona, Pooey, Chu Chu...). As cenas em anime, mais constantes desta vez, estão sendo produzidas pelo estúdio Production IG (responsável pelas cenas das duas outras versões de PS e também de Wild Arms). Infelizmente, a Namco ainda não mostrou nenhum interesse em lançar uma versão americana de Tales of Eternia; o que pode realmente acontecer, já que o remake de Tales of Phantasia, lançado após Tales of Destiny, não ganhou sua versão traduzida.

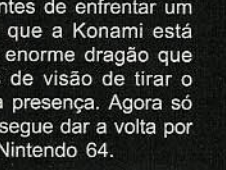
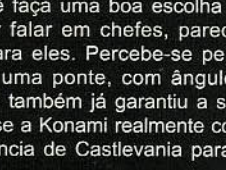
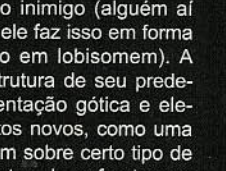
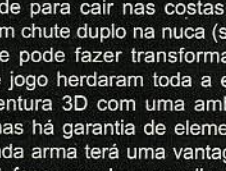
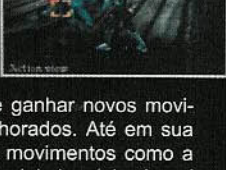
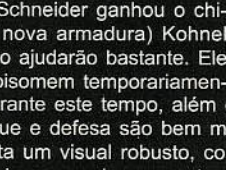
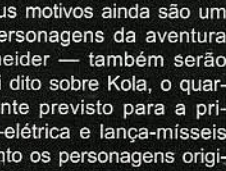
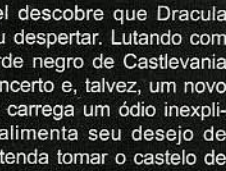
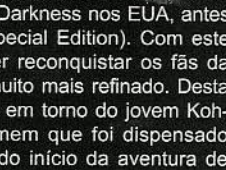
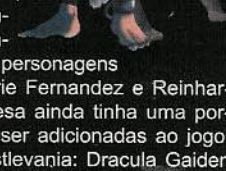
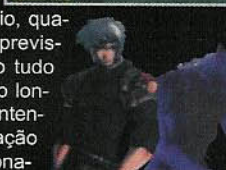
CASTLEVANIA: DRACULA GAIDEN

Konami

Ação / Adventure - N/A

Previsto para 16 de dezembro no Japão

EXPECTATIVA: ★★☆☆☆

Quando a Konami produziu Castlevania para N64, o primeiro de toda a série a apresentar um mundo em 3D, o pessoal da empresa visava lançar um jogo grande — grande até demais. No início, quatro personagens estavam previstos para a aventura. Como tudo isso levaria um tempo muito longo para colocar no jogo (entenda: criar toda a movimentação e acrobacias de cada personagem, adaptar isso ao universo interativo do jogo, programar tudo, fazer testes para verificar bugs e demais inconveniências para, finalmente, realizar os ajustes finais), a Konami optou por fazer alguns "cortes". Assim, o produto final (que não alcançou um sucesso considerável) tinha apenas dois dos personagens inicialmente previstos: Carrie Fernandez e Reinhardt Schneider. Mas a empresa ainda tinha uma porção de idéias que podiam ser adicionadas ao jogo. E foi então que surgiu Castlevania: Dracula Gaiden (ou Castlevania: Legacy of Darkness nos EUA, antes batizado de Castlevania Special Edition). Com este novo game, a Konami quer reconquistar os fãs da série, trazendo um game muito mais refinado. Desta vez, a história centraliza-se em torno do jovem Kohnel (o personagem lobisomem que foi dispensado do primeiro game). Antes do início da aventura de Carrie e Schneider, Kohnel descobre que Dracula mais uma vez começou seu despertar. Lutando com sua aflição, ele busca o lorde negro de Castlevania para encontrar um destino incerto e, talvez, um novo mestre. Parece que Kohnel carrega um ódio inexplicado pelo Conde, o que alimenta seu desejo de vingança. Ou talvez ele pretenda tomar o castelo de Dracula para si próprio. Seus motivos ainda são um mistério. Os outros dois personagens da aventura passada — Carrie e Schneider — também serão selecionáveis (mas nada foi dito sobre Kola, o quarto personagem originalmente previsto para a primeira aventura, com serra-elétrica e lança-mísseis no lugar das mãos). Enquanto os personagens originais não mudaram muito (Schneider ganhou o chicote de luz, além de uma nova armadura) Kohnel parece ter habilidades que o ajudarão bastante. Ele pode se transformar em lobisomem temporariamente apertando o botão L. Durante este tempo, além de ganhar novos movimentos, seu poder de ataque e defesa são bem melhorados. Até em sua forma humana ele apresenta um visual robusto, com movimentos como a cambalhota usando a parede para cair nas costas do inimigo (alguém aí assistiu Matrix?) e desferir um chute duplo na nuca (se ele faz isso em forma humana, imagine o que ele pode fazer transformado em lobisomem). A jogabilidade e o sistema de jogo herdaram toda a estrutura de seu predecessor — um game de aventura 3D com uma ambientação gótica e elementos de plataforma —, mas há garantia de elementos novos, como uma maior escolha de armas. Cada arma terá uma vantagem sobre certo tipo de inimigos, exigindo que você faça uma boa escolha antes de enfrentar um chefe, por exemplo. E por falar em chefes, parece que a Konami está dando atenção especial para eles. Percebe-se pelo enorme dragão que Schneider enfrenta sobre uma ponte, com ângulos de visão de tirar o fôlego. O esqueleto gigante também já garantiu a sua presença. Agora só resta esperar para conferir se a Konami realmente consegue dar a volta por cima com esta semi-seqüência de Castlevania para Nintendo 64.

Parece mesmo que a boa e velha (bota velha nisso) placa MVS (Multi Video System) do Neo Geo ainda resistirá um bom tempo entre hardwares cada vez mais poderosos no mercado de arcades. Lançada em 1990, ou seja, quase 10 anos, esta placa vem atravessando e sobrevivendo às gerações, como é o caso do Super Famicom (lançado praticamente na mesma época), extinto já há 3 anos, e do Game Boy (que já recebeu seu upgrade e hoje vive em versão Color). Assim, sem receber upgrades e mantendo-se atualizado, o Neo Geo ainda oferece títulos de qualidade em meio a placas relativamente mais poderosas como a CPSIII (Capcom) e Naomi (Sega). E a SNK prova isso com Garou: Mark of the Wolves, o mais novo episódio da consagrada série Fatal Fury (a seqüência direta de FF3, não apenas side stories como os três games da série paralela Real Bout). Na edição passada, você conferiu as primeiras informações sobre este cobiçado game, agora, a SNK libera detalhes e imagens da versão beta que esteve em fase de teste em Osaka, no Japão.

Um Novo Tempo...

Com 10 anos passados desde a misteriosa morte de Geese Howard, todos pensavam que o torneio King of Fighters teve um fim. Contudo, Terry Bogard recebeu um convite do mordomo de uma família conhecida como os Heinleins, para voltar ao torneio como defensor do título de campeão desde o último King of Fighters. No convite, o mordomo também convida Rock Howard – o garoto adotado por Terry, para entrar no torneio, já que o líder do clã Heinlein tem algo a dizer sobre a mãe de Rock. Assim, Terry Bogard compra duas passagens para seu destino – Second South. Onde o torneio King of Fighters: Maximum Mayhem terá início.

O Sistema de Jogo

Neste ponto, Garou: Mark of the Wolves quebra tradições e traz uma série de inovações à série. Só para começar, o consagrado sistema de linhas, adotado desde a primeira versão, foi abolido. Desde o primeiro Fatal Fury o game possuía dois planos de batalha que você podia alternar (apenas FF3 e o primeiro Real Bout têm o esquema de três linhas; já o infame Wild Ambition teve a ousadia de tentar implantar o sistema de plano único, mas a tentativa foi praticamente um fracasso). G:MotW adota apenas um plano de ação, o que proporciona batalhas mais agressivas, além de beneficiar-se com outras novidades do sistema de jogo.

A configuração de botões é a mesma adotada do FF2 até FF3, ou seja, os botões A, B, C e D correspondem respectivamente a Soco Fraco, Chute Fraco, Soco Forte e Chute Forte. Pelo sistema de linha única, uma esquiva reminiscente de KOF foi implantada, usando-se o mesmo comando: AB. O botão Start é usado simplesmente para provocação, o que é muito bem-vindo para os jogadores mais gozadores. A gama de movimentos básicos é praticamente a mesma das versões mais recentes, com corridas e diferentes variedades de pulo. Garou introduz também um sistema

Destinos Cruzados

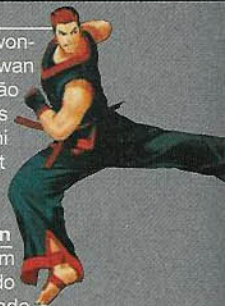
PERSONAGENS

O elenco de Mark of the Wolves é constituído de 12 personagens e mais 2 chefes, dos quais apenas Terry Bogard é conhecido dos games anteriores da série. Mas há uma série de figuras que têm relações com outros personagens conhecidos. Vejamos a gama de lutadores que traz este novo episódio da saga de Fatal Fury:

Rock Howard
Agora um jovem de 17 anos, antes adotado por Terry há 10 anos em Fatal Fury 3 e criado por ele desde então. Rock carrega um imenso ódio por seu pai – o famigerado Geese Howard –, por ele ter abandonado sua mãe doente. O garoto ainda possui alguns movimentos herdados de seu falecido (será?) pai (Reppukens e Raizing Storms) e também golpes aprendidos com seu tutor (Burn Knuckles), mas ele os usa de uma maneira particular.

Terry Bogard
O velho herói de Southtown, agora com 35 anos, viaja com o filho de seu pior inimigo sob sua guarda e tutela, tentando ensinar ao jovem como controlar suas emoções e fazer com que elas não tirem o melhor dele. Terry agora está com os cabelos mais curtos e não mais os usa presos, além de aparentemente vestir o casaco de couro que pertencia a Blue Mary (que tinha, digamos, uma certa afinidade com ele; o que foi feito da bela loira?).

Hotaru Futaba
Uma garota de 16 anos a procura de seu pai e seu irmão, que subitamente desapareceram com a morte de sua mãe. Ao ouvir rumores que alguém parecido com seu irmão está participando do torneio, Hotaru também se inscreve.

Kim Dong-hwan
O filho mais velho do famoso mestre coreano do Taekwon-Do, Kim Kaphwan, com 20 anos de idade. Kim Dong-hwan é um rapaz relaxado e gozador (herdou o lado brincalhão do pai), mas tem um talento natural para lutas e batalhas com muitas técnicas. Sua voz é feita pelo seyuu Hisashi Hashimoto, a mesma voz de Lee Rekka e Moriya de Last Blade.

Kim Jae-hoon
O irmão caçula de Kim Dong-hwan, com 19 anos. Jae-hoon é muito mais parecido com seu pai, herdando sua personalidade séria, seu coração de justiça e seu empenho. Devido a uma prática séria, o garoto herdou também o golpe mais devastador de seu pai – o Phoenix Combo. Curiosamente, Kim Jae-hoon não carrega o sobrenome do pai (Hwan), mas sim de seu rival, Jhun Hoon (alguma relação entre os dois?).

Marco Rodriguez
Um lutador de karate no estilo Kyokugen-ryu, Marco Rodriguez é um brasileiro de 40 anos. Após ser derrotado por Ryo Sakazaki (famoso em Art of Fighting, não misture as coisas) em dias passados, Marco tornou-se um estudante assíduo da arte do Kyokugen-ryu e agora é forte o bastante para ser classificado como o segundo melhor lutador no Dojo.

Hokutomaru
Um garoto de 14 anos que estudou os caminhos da arte Shiranui desde sua adolescência (então não é muito tempo, certo?). Apesar de ser um jovem estudante da arte ninja dos Shiranui, ele não é filho de Andy e Mai (bom, Andy não é o tipo de cara decidido para estas coisas, sabe?), mas refere-se a senhorita Shiranui como "irmã". Ainda um jovem muito

de Guard Crush, a famosa "quebra de defesa" já existente em KOF e SFZ3, para evitar os jogadores que insistem em ficar na retranca.

A barra de energia não é mais dobrada como na série Real Bout (onde havia uma barra amarela e, quando esta primeira se esgotava, o lutador tinha ainda uma barra vermelha de energia), mas sim única, como na maioria dos games de luta. O game conta, como manda a tradição, com um sistema de avaliação de performance, dando uma nota no final do round de acordo com o desempenho do lutador. A SNK pretende implantar também algum sistema de vantagem/desvantagem para jogadores que obtiverem muitas vitórias seguidas contra oponentes humanos.

Mas as maiores inovações no sistema de jogo ficam por conta de três elementos. O primeiro deles é o sistema TOP. Anteriormente, o lutador entrava em modo "burst" (no qual ele pode realizar um golpe poderoso que pode reverter o jogo) com a energia baixa (até FF3, ativava-se este modo com cerca de 1/4 da barra de energia; já na série Real Bout, entrava-se em modo burst quando o lutador atingia a segunda barra, ou seja, metade da energia). Agora, com o sistema TOP, você escolhe quando seu lutador entra em modo burst. Antes de cada round você escolhe quando seu lutador terá o TOP (modo burst) ativado. Isso é feito movendo-se uma porção branca de energia (equivalente a 1/3 da barra) para o início, o meio ou o fim da barra de energia. Então, durante a luta, sua barra de energia terá a porção branca para o local exato onde você a colocou (início, meio ou fim). Quando a energia do personagem atingir a porção branca, ele entrará em modo TOP (indicado na tela por TOP IN!), e esta porção de energia ficará vermelha, indicando a ativação do modo. Durante o TOP, o lutador terá algumas vantagens. Primeiramente, ele fica mais forte, causando um dano maior com seus golpes; sua energia vai recuperando-se lentamente enquanto o modo estiver ativo; e para terminar, a melhor parte: ele pode executar um golpe especial denominado TOP Move. Este último é como um Danger Move (que ainda pode ser executado com a barra de Power cheia), só que mais poderoso. Para facilitar a jogabilidade, todos os Danger Moves e TOP Moves, seja qual for o seu personagem, são executados com o comando ↓↘→↓↘→ e um botão; diferindo-se das versões anteriores, com alguns comandos mais complicados.

O segundo elemento novo no sistema de jogo é o "Just Defended". Este é uma mistura de Guard Cancel de Darkstalkers (no qual você realiza um movimento durante a defesa, cancelando-a no golpe realizado para contra-atacar o oponente) e o sistema de rebater magias de World Heroes 2 (no qual você tinha que defender a magia no instante em que ela fosse atingir seu lutador, para que ela retornasse ao adversário), mas ainda com alguma inovação. Para realizar o Just Defended, você deve bloquear um golpe do oponente no exato instante em que ele for atingir seu lutador; então, a indicação "Just Defended" vai aparecer na tela, seu lutador brilhará em azul e um escudo de energia vai aparar o golpe, possibilitando que você realize um contra golpe (assim como o sistema Parry de Street Fighter III). Como se não fosse o bastante, ao realizar um Just Defended, além de não receber o dano de defesa (no caso de golpes especiais), seu lutador ainda terá um pouco de sua energia recuperada.

O terceiro e último novo elemento de jogo é o sistema "Breaking", que nada mais é que uma variação (ou evolução) do sistema criado pela própria SNK, conhecido como Final Impact em Real Bout Dominated Mind de PlayStation (que foi a primeira criação deste sistema) e como um dos efeitos da ativação do Counter Mode de KOF'99. Consiste basicamente em realizar um golpe especial e cancelá-lo com um Danger Move ou, no caso, um TOP Move. A novidade é que, em Garou, apenas um golpe específico por personagem possibilita o Breaking, que é o golpe conhecido por Move of Mayhem. Realizando este golpe, você poderá cancelá-lo e fazer o Breaking, deixando seu personagem com sombras.

curioso, Hokutomaru decidiu testar o quanto seu ninjutsu pode resistir na cidade, então ele parte para provar o gosto da batalha.

Kevin Ryan

Aparentemente membro de alguma organização militar, Kevin busca vingar-se daquele que assassinou seu amigo, mas não tem pistas de quem cometeu o crime. Porém, o filho de seu finado amigo sabe, então ele parte com o garoto para encontrar o alvo de sua vingança.

Gato

Um misterioso homem de 26 anos, que vale-se das artes marciais chinesas (apesar de não ser de origem chinesa, o que pode ter alguma relação com seu final) na procura pela arte definitiva para destruir o homem que levou sua mãe à morte. Sua atuação de voz é feita por Kouji Ishii, o mesmo do insano Ryuji Yamazaki.

Beauty Jenet

Uma jovem de 19 anos que se casou com um homem de uma família muito rica. Porém, toda a riqueza não satisfez sua curiosidade e então Jenet criou seu próprio grupo de piratas da justiça (ela já ouviu falar de Robin Hood?) sob o nome de "Rielin Knights". Seu próximo alvo: o torneio King of Fighters e seu preço em dinheiro.

The Griffon

Aos 27 anos, ele é uma lenda viva da luta livre, ídolo das crianças. The Griffon uma vez perdeu para um homem misterioso, o que amputou-lhe toda a coragem. Mas ele volta aos ringues mais uma vez atendendo ao chamado das crianças.

Freeman

Vivendo nos subúrbios, Freeman, um homem de 24 anos, só se mantém vivo por sua experiência em situações de vida ou morte. Ele não poderia resistir à tentação de entrar para o torneio quando ouviu que o mais poderoso e maligno demônio estaria lutando. Além de seu jeito estranho de ser, ele é dublado pela não menos bizarra voz de Eiji Yano, o mesmo de Amakusa Shirou Tokisada de Samurai Shodown.

Grant < Sub-Chefe >

Um gigantesco homem vestindo uma máscara. Seus ataques consistem basicamente de golpes de força descomunal.

Kain R. Heinlein < Último Chefe >

O irmão de Geese está no comando desta vez. Kain usa o poder do lado negro (Star Wars à essas horas?), e no fundo de seu estágio, encontra-se uma estátua de mulher, a qual parece ser uma imagem da mãe de Rock.

-Espaço do Leitor-

OS MELHORES DO MÊS!

DESAFIOS ENTRE CLUBES

Basta um clube mandar as fotos dos três melhores tempos da pista proposta referente ao console. Se houver outro clube mandando fotos da mesma pista, ou mesmo propondo um desafio, os melhores tempos vão ser postos lado a lado, aqui, para comparação e escolha entre os três melhores.

DESAFIOS PROPOSTOS

PLAYSTATION

Jogo= ***GRAN TURISMO***

Mandar os três melhores tempos da pista: **Grand Valley**

NINTENDO 64

Jogo= ***DIDDY KONG RACING***

Mandar o melhor tempo da pista: **Anciet Lake**, **Fossil Canyon** e **Jungle Falls**

PLAYSTATION

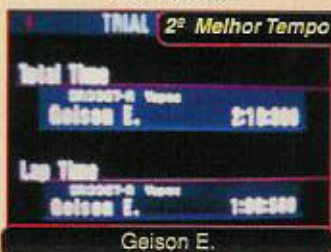
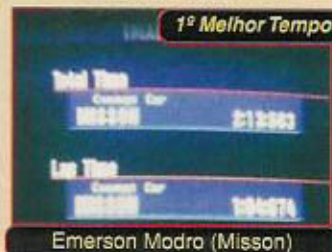
Trial Mountain

1º Melhor Tempo

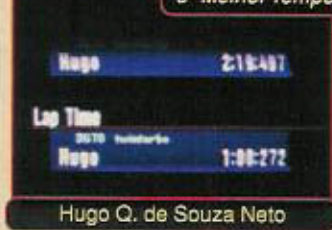
Emerson Modro (Misson)

Trial Mountain

2º Melhor Tempo

Geison E.

Trial Mountain

3º Melhor Tempo

Hugo Q. de Souza Neto

COMENTÁRIO

Parece que ninguém se manifestou para mostrar desempenho este mês (época de provas escolares). Pelo motivo, mantemos os records do mês passado. O Emerson saiu levando o primeiro lugar com seus 2:13:503, o Geison com o seu 2:18:800, enquanto o Hugo fez 2:19:497. Chegando as férias, vai ser só alegria!

CLUBES

CLUBE SNK WORLD

Trocamos revistas e manhas de todos os jogos da SNK, também trocamos CD para Neo Geo CD. Rua: Dene Fernandes, nº 16, CEP 06381-100, Vila Silviania - SP

SOMBRAS

Nós temos: carteirinha, jornal, papo sombrio, desenhos, os melhores jogos e muito mais. Escreva para: Rua São Paulo nº2455, CEP 17900-000, Bairro Jussara, Dracena - S.P.

EXTREME GAMES

Trocamos dicas para Nintendo 64, PlayStation, Super NES, Mega Drive e PC. Temos Jornalzinho para todos os video games acima. Rua: Dr. ALves Maciel nº1163, CEP 84035-650 , Jardim Itália, Ponta Grossa - PR, Fones: 229-1120 (Leandro) e 222-0533 (Denis); não aceitamos ligação a cobrar.

EQUIPE GHOST PLAYERS

Somos especializados em PlayStation, mandamos qualquer dica, código ou manha. No final do mês, sorteamos um cd para nosos sócios. Temos carteirinha e jornal bimestral. Rua: Profª Orestes Oris de Albuquerque, nº270 - Centro Angatuba - SP, ou, Rua: Emiliano Leite de Meira nº392 - Centro Angatuba - S.P.

GAME MANÍACOS

Temos carteirinha e revista mensal. Não cobramos inscrição! Os interessados deverão mandar cartas para: R. Santo Antônio nº50 CEP 57442-000, Olho D'água das Flores - AL.

CLUBE OMEGA GAME

R: Conchas nº938, V. Aparecida - CEP 18400-000 - Itapeva - S.P. Este clube tem a finalidade de trocar informações sobre Game Shark e Dicas sobre todos os sistemas.

- NÃO NOS RESPONSABILIZAMOS PELO ENVIO DE DINHEIRO -

CARTAS

Primeiramente, parabéns pela revista de games que vocês fazem, que ao meu modo de ver, hoje é a melhor revista de games que temos no mercado, não levando em conta somente o preço que é bem acessível, mas a simpatia e o conteúdo das informações que são de ampla abrangência. Mas, apesar de estar muito feliz com o mundo dos video games que vivemos hoje (para quem vivenciou a época do Atari, hoje estamos no paraíso com consoles como o Dreamcast e o PlayStation 2), mas como nem tudo são flores, passo por um momento de muita angústia. Após 4 dias depois da compra do tão sonhado Dreamcast, ele simplesmente parou de funcionar os controles; o video game continua funcionando, vejo a apresentação do meu game Hydro Thunder, mas nada do controle funcionar. Após o acontecido, tive que criar coragem para ler o manual do video game (meu console é americano) e constatei que havia um pequeno aviso mais ou menos assim: "Não retire ou coloque periféricos de seu console com ele ligado." Isso deve incluir os controles, pois eu retirei e recoloquei o controle no meu console. E a partir desse momento parou de funcionar os controles, mas de resto está funcionando muito bem. Agora chegou a hora das minhas perguntas, cruciais para a continuação da credibilidade que o tão grandioso console me passava: **1ª** Por que os controles pararam de funcionar? **2ª** Por que a Sega projeta um console aparentemente tão "frágil"? **3ª** Como a Tec Toy poderia me informar como proceder para a anulação do suposto problema? (Gostaria que fosse do conhecimento da mesma este problema.)

João Canhizares Neto
Maringá - PR

Arte: Moises Prado Sousa (M.P.S.)

M.P.S.

Olá João, valeu pelos elogios, pelo que constatamos seu problema pode ser um pequeno probleminha "na" entrada do(s) controle(s), problema no(s) controle(s) ou problema no video game. Nos video games mais atuais, notas como essa que você mencionou, "não retire ou coloque periféricos de seu console ligado", já é mais comum; veja o caso do N64, o controle não funciona se você retirá-lo ou colocá-lo quando o video game estiver ligado. Para uma solução rápida, entre em contato com a assistência técnica da Tec Toy para saber qual o verdadeiro problema de seu console. Agora, sem mais, vamos às respostas: **1ª** *Uma questão de segurança, assim também como uma pequena falha que o console pode acusar, quando estiver ligado e você inventa de colocar o controle (eis uma coisa que ainda não tentamos ainda). Mas para evitar maiores problemas, procure não ficar tirando e recolocando controles ou periféricos quando o console estiver ligado.* **2ª** *Não só a Sega como também o PlayStation da Sony. Com o avanço tecnológico os consoles atuais (os que se utilizam dos CD's, ou até mesmo os que usarão DVD) tornam-se mais "frágeis", ao mesmo tempo em que ganham mais capacidade. Não pense que é só o console da Sega que pode apresentar este problema, o console da Sony também pode apresentar tais acontecimentos.* **3ª** *Como mencionado, entre em contato com a assistência técnica da Tec Toy.*

E aí, povo da Gamers? Tudo Ok!? Bem, para começar meu nome é Cris e sou super fã da Gamers (coleciono desde a nº 18). Nunca escrevi, pois sabia que seria muito difícil publicarem a minha carta e vocês devem receber um montão. Mas dessa vez eu preciso de um "help" e só vocês podem me ajudar! **1ª** Como sou maníaca por RPG's (minha atual paixão é FFVIII e Laguna Loire), eu preciso saber uma coisa: aquele moleque (o Chocoboy) diz que existem 7 florestas de Chocobo, mas eu só achei 6. Numa delas (aquela perto das Grandiadi Forest) eu não consegui entrar, pois a Ragnarok não pousa por alí. Help me!!! **2ª** Já terminei FFVIII umas trinta vezes, mas não achei o item "Adamantine" para remodelar a arma de Squal. Onde eu acho? **3ª** Vocês já sabem alguma coisinha sobre Parasite Eve 2? **4ª** Já saiu aquele jogo de luta da Capcom do Jojo para PlayStation? **5ª** Comprei (e já terminei) Bio Hazard 3. O jogo é só de um CD mesmo? Bem, chega de encher o saco de

M.P.S.

vocês. Please, ao menos leia a minha carta, tá! Obrigada e tchau...

Cris Oliveira
Maringá - PR

Opa, outra carta de Maringá!? Hi Cris! Tudo OK, e esperamos o mesmo com você. Certo, vamos ver o que podemos fazer: 1ª Muito bem, "ó apaixonada", existem ao todo seis Chocobo Shrines (um localizado ao oeste e outra a norte da Garden de Trabia, um a noroeste da Shumi Village, um a nordeste da Centra Ruins, outro ao leste da casa de Edea e outro ao sul do deserto de Kashkabald, próxima de onde a Ragnarok aparece após a queda da Lunatic Pandora, no 4º CD) e um Chocobo Sanctuary, localizado próximo à Island Closest to Heaven, na zona florestada onde nem a Garden nem a Ragnarok podem pousar. Para poder chegar até o Sanctuary você deve capturar um dos bichos emplumados na Shrine a Nordeste da Garden de Trabia e ir seguindo pela costa, atravessando as partes rasas do oceano (sim, estes daqui são versões melhoradas dos Blue Chocobos!) e se embrenhando pelas matas até chegar ao santuário. Na verdade ele é um santuário só no nome, pois não há absolutamente nada de interessante lá. Até o Chocoboy já está lá! 2ª Bem no decorrer do jogo normal, enfrentando somente os inimigos essenciais, você pode conseguir Adamantines com um único inimigo: o BGH251F2, que você enfrenta em Fisherman's Horizon, durante o ataque de Galbadia (aquele de onde Selphie e os outros saem), roubando com o comando Mug de Diablos ou Bahamut (se bem que você provavelmente não teria este último durante o segundo CD). Por modos não convencionais, você tem três opções: vencendo (e não roubando) os Adamantoises, encontrados nas costas da Long Horn Island, à nordeste de Delling City (apenas certifique-se de que eles estejam com um nível acima de 30, utilizando-se da meta-magic Scan); usando a Menu Ability do membro da Guardian Force Eden, Med-Ref, refinando 10 Orichalcum (que você consegue roubando do próprio Adamantoise) em 1 Adamantine; ou transformando a carta Minotaur (o irmão de Sacred, dos Brothers) com a Menu Ability de Quetzal, Card Mod, em 10 Adamantine. Esta última é a mais útil de todas, uma vez que você recebe obrigatoriamente a carta Minotaur durante o game e ainda não perde muito tempo usando outras técnicas para conseguir Adamantines para as demais armas, como a Ehrgeiz do Zell. 3ª Bem, você pode conferir alguma coisa sobre isso na seção Game News da edição 45. Infelizmente é tudo que temos... 4ª Jojo's Bizarre Adventure para PS já saiu e já teve uma avaliação na edição 45. Os golpes e outras coisinhas mais você confere nesta edição. 5ª É. Se quiser mais alguma informaçãozinha, é nóis na fita!

Saudações à toda galera da melhor revista de games do Brasil. Meu nome é Ana, tenho 18 anos, e sou uma das raras garotas brasileiras que são fanáticas por video game. Amo jogos de luta, RPG e esportes. Outra coisa: queria parabenizá-los pelo visual maravilhoso da revista, pelas reportagens maravilhosas e pela quantidade enorme de informações nela contida, na edição 44. Li a carta do Rafael Carvalho e como ele também comecei também aos 5 anos com o bom e velho Atari; depois passei para o Master System, cheguei no Super NES e agora estou no N64 com uma dúvida que azucrina a minha cabeça. Eu nunca joguei o PSX, mas sei que ele tem 32-bit; agora eu pergunto para vocês que são entendidos do assunto: 1ª O PlayStation, apesar de ser um 32-bit, é melhor que o console da Nintendo com seus 64-bit? 2ª Por que os jogos de N64 são caros? 3ª Lendo a reportagem de vocês sobre o PS2, ele rodará também os CD's do atual PSX? 4ª Por que o PSX não tem acessórios de vibração como o N64 (Rumble Pak) e se há possibilidade da Sony lançar este tipo de equipamento com o PS2? Chega por hoje, já perguntei demais... Brincadeira, só mais uma: 5ª Não tem um jeito de vocês saberem se o Dolphin da Nintendo, quando lançado, será melhor que o Dreamcast da Sega ou o PS2 da Sony? Valeu galera, continuem melhorando cada vez mais. Obrigada e até a próxima!

Ana Carolina Fritz
São Paulo - SP

Elogios aceitos, mas como já falamos, não somos a melhor do Brasil... mas tentamos chegar lá! Uma boa notícia para você: a extinção das jogadoras está acabando e muitas outras gamemaníacas estão enviando suas cartas — vai ver perderam o preconceito que elas "tinham", achando que game é coisa só pra cueca (isso é só uma teoria das muitas, hein!) —, enquanto estamos tentando fazer de tudo para respondê-las. E como você já começou cedo nos games, eis as respostas para suas dúvidas. 1ª Sim e não; essa é uma coisa que cada pessoa pode escolher para si (lá vamos nós explicar isso de novo...), as vantagens do Playstation sobre o console da Nintendo são grandes, quantidade de polígonos processados por exemplo, mas em efeitos, como o anti-aliasing, o N64 leva uma certa vantagem. 2ª Porque eles são em cartuchos, e neles são usados mais "peças" para que o jogo funcione, enquanto o CD... é CD! 3ª Se nada for alterado até sua data de lançamento, sim. E assim, quem adquirir o console, de começo já terá "combustível", ao invés de ficar esperando o lançamento

POLÊMICA

GAMES VIOLENTOS: DIVERSÃO OU TREINAMENTO PARA MANÍACOS?

É com imensa decepção que venho falar sobre este assunto. Recentemente o governo mineiro entrou com uma ação na justiça para pedir a proibição, em todo o Brasil, de seis jogos considerados violentos, entre eles Mortal Kombat e Duke Nuken. Há algum tempo se vem discutindo a influência dos jogos violentos nas pessoas e muito já foi dito. Para algumas pessoas tal proibição acabaria com a atitude violenta de algumas pessoas. Mas porque não ampliar mais esta discussão mover, por exemplo, uma ação contra a comercialização de bebidas alcoólicas, ou a favor de pessoas que passam fome? Fome e álcool são dois de vários pontos que geram a violência em larga escala e em todos os seus níveis. Assim vejo que estas pessoas estão aí somente para aparecer e mais uma vez manipular a opinião pública, fazendo com que todos achem que nós jogadores somos maníacos depressivos, com pertubação mental e que saímos por aí imitando nossos personagens favoritos e fazendo tudo o que na ficção eles fazem. Se o jogo abusa de violência gratuita, pronto, não o compraremos, mas esta avaliação cabe aos consumidores. Qualquer proibição deste nível fere a democracia em que vivemos. Nós devemos agir para que algo igual não ocorra e que desta vez a corda não arrebente do lado mais fraco.

Leonardo Tudéia
Betim - MG

Um assunto que realmente está dando o que falar, principalmente para aqueles que têm o video game como passatempo. Mesmo com o índice de violência alto, tem gente que apenas consegue encontrar o "ponto" de incentivo naquilo que acham que pode ser uma máquina manipuladora da mente das pessoas (principalmente jovens e crianças). De certo modo, o video game está sendo usado com uma arma de treinamento para pessoas que não pensam por si próprias, criando um "mundo" com base naquilo e passam a ser induzidas; infelizmente existem pessoas que passam a ver certos jogos como uma fonte inspiradora, mas nem por isso os jogadores de Doom saíram com uma metralhadora rotatória derrubando qualquer pessoa que apareça na sua frente! Mas o que leva uma pessoa a isso? A falta de emprego num país esmagado pelo monopólio dos que estão no poder? A falta de cultura (se muitos não perceberam, nossa cultura está desaparecendo — desde quando no Brasil existe dia das Bruxas...)? Existe muita coisa que pode mudar uma pessoa, tornando-a numa espécie de maníaco. Mas não são só os games que podem fazer isso, filmes, propagandas, televisão, novelas, revistas, esporte, política, arte, brinquedos, religião, comércio, drogas (pesadas e as permitidas, como o cigarro e bebida) tudo pode levar um indivíduo a tornar-se um assassino ou envolver-se com o crime — e tem "gente" que não chega a ter influências de filmes ou jogos. Se houvesse tanta gente desempregada, talvez o índice de violência não estivesse tão alto, assim como assaltos cinematográficos, mas infelizmente isso não só acontece no Brasil e sim em qualquer parte do mundo (principalmente nos países de terceiro mundo). Do mesmo jeito que um game serve para descarregar as tensões, serve para induzir o indivíduo a cometer barbaridades. O modo de interpretar tais ações varia de pessoa para pessoa, não podendo ser mudado e sim manipulado.

de jogos. **4ª** Por um simples motivo: já vem no controle! O Dual Shock é um joystick que possui direcionais analógico e digital, e com um vibrador embutido que faz todo o serviço de um Rumble Pak. Sua maior vantagem é que não há necessidade de pilhas para que o mesmo funcione (o peso do controle fica totalmente proporcional, ao invés de ficar mais pesado na parte de baixo do controle, como é o caso do Rumble Pak). Só depende do jogo (que pode ou não ser compatível com tal finalidade de vibrar de acordo com os acontecimentos do jogo) que o vibrador funcione. **5ª** Infelizmente não, mas parece que o novo console da BIG N vai utilizar como mídia o DVD; mesmo usando DVD, a Nintendo não pretende usar o mesmo para rodar filmes ou se quer rodar CD's de música; em matéria de capacidade, só a Nintendo poderá responder quando seu novo console estiver para ser lançado.

É a primeira vez que escrevo e gostaria de saber como é que faço para conseguir a última habilidade de Ramza como Squire, no jogo Final Fantasy Tactics. Vocês disseram na Gamers Book nº 6 à um leitor que, para conseguir a Black Magic Ultima, bastaria dar uma conferida na Gamers Book nº 1, na seção de cartas, só que quando eu fui ver, não tinha nada publicado a respeito. Gostaria que vocês respondessem para mim se essa dica está publicada na Gamers Book e qual o número. Se não for possível, queria que vocês mandassem uma carta para mim com essa idéia (se não for incômodo) por favor, pois sou um fã desse jogo e da revista Gamers também, que continua cada vez melhor. Desde já agradeço.

Luiz Augusto Soares
Salto - SP

E aí Luiz, você não sabia escrever?... Brincadeira, hein! Mas voltando no tempo, a informação está na Gamers Book nº 3. Não podemos responder leitores enviando cartas, por isso confira a manha de como se tornar um Master. **1ª** *Para se conseguir a* **Ultimate Summon Magic Zodiac** *você deve, primeiramente, barrar os ataques do Biblos que o ajudará neste estágio. Use as técnicas de Snipe de Mustadio, Stop dos Time Mages ou mesmo To Menace dos Mediators. Feito isso, suba toda a plataforma, vencendo todos os Apandas inimigos. Em seguida, ataque Serpentarius com tudo que tiver até causar cerca de 2000 de dano. Feito isso, dependendo da sua Faith, ele usará o ataque não-elemental Midgar Zollon (usado se o alvo tiver um baixo Faith e que você não pode aprender), ou a USM Zodiac, sendo que ambas possuem um grande raio de ação. Caso ele comece a carregar (com o balão de Charge sobre ele), prepare-se pois é a Zodiac. Se algum dos personagens atingidos for um Summoner, e sobreviver ao ataque (que causa entre 300-400, dependendo da Faith), há uma chance de 10% de se aprender a Summon Magic. Há um pequeno truque que pode ajudá-lo nesta missão (afinal, 400 de HP não é algo muito comum em um Summoner...): leve um Summoner forte, com um mínimo de 70 de Faith, e o resto de Mediators (ou Summoners com a Job secundária Speak, aumentando suas chances de conseguir aprender a Summon) com a Skill Solution, tendo valores bem baixos em Faith (um máximo de 40). Mande o Summoner até Serpentarius, como uma isca. Quando ele começar a carregar a Zodiac, volte imediatamente até os Mediators e faça com que usem Solution no Summoner. Se fizer corretamente e rápido o bastante, quando a invocação atingí-los, você perderá algo entre 100-150. Se não aprender da primeira vez, faça com que os Mediators usem Theory no Summoner até que recupere os 70 de Faith, mandando-o como isca novamente. Demora, mas é o único método. Já a Black Magic Ultima pode ser aprendida somente por dois personagens no jogo todo: Ramza e sua profissão Squire — apesar da classificação "Black Magic" — e Alma, irmã de Ramza com sua profissão Cleric. Para o primeiro, você terá de ter aprendido todas as Skills como Squire (até a Yell) antes do quarto capítulo, "Somebody to Love". Mais exatamente antes da batalha ocorrida no Limberry Castle (Battle 42: Inside of Limberry Castle). Ao entrar na batalha, você deve estar com Ramza na profissão Squire e, ao subir aos telhados do local, você terá de enfrentar a fúria do vampiro Lord Elmdor e suas duas ascedas, as belas assassinas loiras Celia e Lede. E, nesta batalha extremamente difícil — Celia e Lede possuem 100% de chance de acertar um oponente com Death, além de Elmdor ter um evade absurdamente alto (você tem somente 10% de chance ou menos de atingí-lo) e um Teleport infalível (Teleport 2) — você poderá receber a magia Ultima. Vá evitando a técnica Draw Out de Elmdor e sua Murasama e aguarde até que Celia ou Lede soltem algo diferente de Stop Bracelet (na verdade Stop Breath, no original) e preparem uma Ultima em Ramza (ou, caso iniciem em outro, apenas mova-o para próximo do alvo). Quando a magia for realizada, você terá cerca de 20% de chance de aprendê-la. Portanto, se não conseguir da primeira, continue tentando. Para Alma as coisas são mais difíceis. Quando você tomar o controle dela e Saint Ajora apresentar sua verdadeira forma como Altima Angel, você pode colocá-la na linha de fogo de Ajora, que por ventura soltará Ultima. Existe uma boa e uma má notícia. A boa é que Alma aprende Ultima automaticamente ao ser atingida. A má é que a versão Ajora causa mais de 500 pontos de dano! Já a péssima (hein?, não havíamos mencionado sobre esta?) é que você não comanda as ações de Alma e ela tem a péssima mania de fugir da magia... De qualquer forma, Ultima não é realmente uma mágica de grandes proporções. Ela causa somente 100 a 200 pontos de dano, sendo a única a gastar MP (10, mais exatamente) e possuir Speed 20. O único motivo que poderia levá-lo a passar por todas estas desventuras é o desejo de ver a famosa magia de FFVI em seu estado original e tornar Ramza um Squire Master...*

M.P.S.

SEÇÃO "NOIADO!"

"O progresso do homem não tem limites... Um grande passo para a humanidade, uma semana de caminhada para uma formiga." (Quem Sabe?)

Conectando... E aí pessoal da Gamers, após descobrir a máquina do tempo e ir (e voltar) ao ano 2100 e descobri algumas coisas e queria que vocês ouvissem algumas curiosidades: **1ª** Vocês sabiam que o maior presidente do Brasil até o ano 2100 será o Melocoton e a câmara de Deputados Estaduais será formada pelos Teletubbies e pelos Muppet Babys que assumiram no ano 2003, e existe uma certa lei que tudo que você faz uma vez terá de fazer "dinovo". O que vocês acham? **2ª** Foram descobertas vidas alienígenas no nosso país e eles viviam em redações de revistas de vídeo game; o que vocês têm a declarar? **3ª** O vídeo game mais podereso dessa época é um vídeo game com nome de Ratinho (lê-se vaca amarela), ele tem 838.860-bits, o controle tem apenas 18 botões e começou a ser feito em 1800 e terminou em 2095 (foi a mesma pessoa que começou e terminou). O jogo mais famoso é Alone Shen NBA Dark NFL Street Myth Kombat Soccer RPG 432. **4ª** A Gamers, a partir do ano 2000, se chamará G-Gamers Magazine; que história é essa? **5ª** A revista Gamers é uma revista mensal, certo? O que significa mensal? Encerro aqui minha participação e prometo ir ao ano 2999, data que o profeta Nostra-deu fez o anúncio que o mundo ia acabar, foi provado que ele errou na hora de escrever no seu computador Pente 0,01 MMC (Mamãe Mandou Chamar). Desconectando...

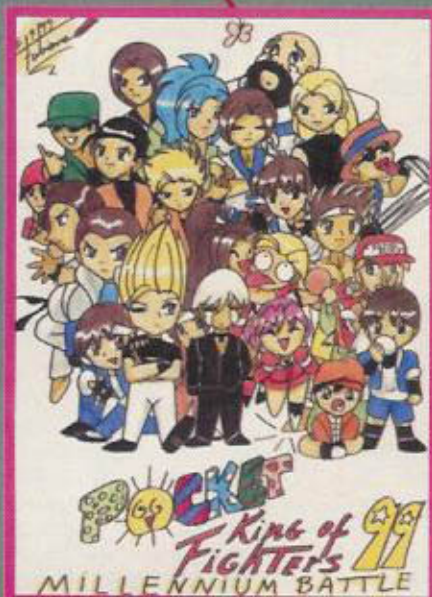
Danilo Zanon dos Santos
São Bernardo do Campo - SP

Recebendo mensagem... (now loading)... Pau na rede... Tentando novamente... Olá Danilo do futuro, essa sua história está um pouco estranha, hein! Vamos tirar isso a limpo. **1ª** *Meloco... o quê? Que diabos é isso? Quanto a Câmara de Deputados não temos nada contra, agora esse negócio de fazer "dinovo" é embaçado (já imaginou se você for atropelado, esmurrado por uma menininha de cachinhos louros, que fala árabe, ou até mesmo ter dor de barriga carpa-renal?).* **2ª** *Ãh... bem é que... bom, tudo bem! Somos alienígenas SIM, viemos do planeta Karutema. Fomos banidos, em dupla de dois, por sermos os menos desenvolvidos mentalmente, além de ter revelado a construção da Bomba T-GN (Termo-Gel Nuclear), e a mais antiga bomba que construímos foi a Bomba H (usada por alguns espertinhos), criada em 1001, no dia 8 (tínhamos 128 dias por mês) de Creônio — o nome dos meses eram: Gimônio, Binômio, Hydrômio, Karudra, Savaja, Grashars, Creônio e Rirotâneo. Ainda bem que tem gente que não acredita em seres espaciais, então estamos salvos!* **3ª** *Rapaz!, sisnistro aê!? Até lá vamos lançar algum simulador de vida humanóide, chamado "The Greatest Adventures of Billy Lu Caran MacMac Boy" — já em desenvolvimento. Este foi criado por nosso líder, no planeta Karutema, e já está na versão 3000. As primeiras versões foram chamadas de: "Raça Humana", "Animais Invertebrados & Vertebrados" e "Evolução da Vida" (este último existe até hoje); a versão beta estava com o nome de "O primeiro reinado: Dinossauros!", que foi destruído por um vírus, o Big Bang, por possuir falhas (você não sabe como foi difícil criar tecido vivo, e as primeiras peles humanas naquele tempo).* **4ª** *Epa!, pô pará por aí! Tá chamando a gente de "PAQUITO", é!? Aqui todo mundo é alienígena, ET de Vaginha ou extra-o-quê-você-quiser, mas esse negócio de G-Gamers Magazine? Sem chance, somos da raça espadônio!* **5ª** *Sim, ela é mensal. Isso, no nosso idioma verdadeiro, o Secro, significa "apenas divulgação", e não algo relativo ao mês (o idioma Secro possui 15.500.999 caracteres, sem contar os outros três idiomas: Âmperes, Meslau e Kanóide). Em relação a esse Nostra-deu (?), ele não errou, desde que o homem começou a evoluir, o mundo está se acabando a cada dia que passa! Pessoas estão tendo muitos filhos, e a falta de cultura e informação, aqui no Brasil, acaba gerando desemprego por existir muita gente para pouca "coisa". Mas quem está ligando para isso? Então, tê mais visionário... desconectando.*

M.P.S.

Feras do Traço

Fabiana de Medeiros
São João de Meriti - RJ

Ederson Fabrício Falco
Caçador - SC

Edson Moreira Sobrinho
São Paulo - SP

Alexandre Dias
Campinas - SP

Rogerio F. da Silva
São Paulo - SP

Orlando A. do Nascimento
São Paulo - SP

José Roberto P. da Silva
Itapecirica da Serra - SP

Roberto Cordeiro Miashita
São Paulo - SP

Ana Rosa Krüger Pereira
Florianópolis - SC

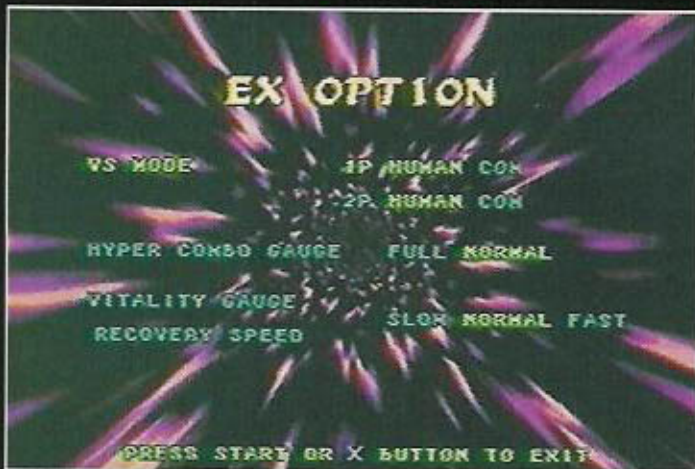
Júlio César da S. Novais
São José do Rio Preto - SP

Aline de Miranda Santos
São Paulo - SP

Dan Yukari
Aguaí - SP

Mande suas dicas inéditas, desenhos, críticas e sugestões para a redação da Revista Gamers:
Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa
CEP 05060-000 São Paulo - SP ou E-mail: gamers@edescala.com.br

PLAYSTATION

EX option

Na tela de options, segure Start. Continue segurando Start, volte para o menu principal e pressione Select.

Jogue como Lilith

Complete o game com Morrigan em qualquer nível de dificuldade. Então, na tela de seleção de personagens, pressione ↓ no centro do fundo da tela. Nota: o personagem habilitado pode ser salvo em memory card.

Jogue como Roll

Complete o game com Mega Man em qualquer nível de dificuldade. Então, na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Mega Man e pressione →. Note: o personagem habilitado pode ser salvo em memory card.

Jogue como Gold War Machine

Complete o game com War Machine em qualquer nível de dificuldade. Então, na tela de seleção de personagens, pressione ↑ no topo do canto direito da tela. Nota: o personagem habilitado pode ser salvo em memory card.

Jogue como Shadow Lady

Complete o game com Chun Li em qualquer nível de dificuldade. Então, na tela de seleção de personagens, pressione ↓ no fundo esquerdo da tela. Nota: o personagem habilitado pode ser salvo em memory card.

Jogue como Red Venom

Complete o game com Venom em qualquer nível de dificuldade. Então, na tela de seleção de personagens, pressione ↑ no topo do canto esquerdo da tela. Nota: o personagem habilitado pode ser salvo em memory card.

Jogue como Orange Hulk

Complete o game com Hulk em qualquer nível de dificuldade. Então, na tela de seleção de personagens, pressione ↑ no meio do topo da tela. Nota: o personagem habilitado pode ser salvo em memory card.

Jogue como Onslaught

Complete o game com qualquer personagem em qualquer nível de dificuldade. Então, na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Wolverine e pressione ↓.

Use Sentinel como um special tag partner

Complete o game com Onslaught. Então, na tela de special seleção de partner, coloque o cursor sobre Colossus e pressione ↓.

Use Shadow como uma special tag partner

Complete o game como Chun Li ou Shadow Lady. Então, na tela de seleção de special partner, coloque o cursor sobre Iceman e pressione ↓.

DREAMCAST
EXPENDABLE

Level select

Pause o game e pressione ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, → (2 vezes), Y.

Pular de fase

Pause o game e pressione Y (2 vezes), X (2 vezes), L, R, ↓ (2 vezes), ↑ (2 vezes).

Vidas extras

Pause o game e pressione A, B, X, Y, L, R, ↑, ↓, ←, →.

Créditos extras

Pause o game e pressione A, B, ←, A, B, →, B, A, ↓, R.

Granadas

Pause o game e pressione ↓ (5 vezes), ↑ (4 vezes), R.

Shields

Pause o game e pressione ↑, ↓, ←, →, X, ↑, ↓, ←, →, Y.

Vitória imediata

Pause o game e pressione L, R, L, R, ←, →, ←, →, Y, X.

Visão em primeira pessoa

Pause o game e pressione L, ←, R, →, X (2 vezes), ↓ (2 vezes), R, L.

PLAYSTATION
CRASH TEAM RACING

Acesso a nave de Nitros Oxide

Para habilitar a nave de Nitros, você deve possuir quatro Boss Keys.

Extra Battle Arenas

Para habilitar um novo campo de jogo no modo Battle, vença as três Cup Races no modo Arcade nos correspondentes níveis de dificuldade:

Curso	Dificuldade
Basement Level	Hard
Parking Lot	Easy
The North Bowl	Medium

Correr com o Fake Crash

Para correr com Crash Bandicoot's alter ego, vença a Purple Gem Cup no modo Adventure. (Nota: para habilitar a Purple Cup, você deve coletar cinco símbolos CTR amarelos.)

Correr como Komdo Joe

Para correr como Komdo Joe, vença a Blue Gem Cup no modo Adventure. (Nota: para habilitar o Blue Cup, você deve coletar cinco símbolos CTR azuis.)

Correr como N. Trophy

Para correr como N. Trophy, você deve habilitar e subseqüentemente bater seu melhor tempo em cada pista no modo Time Trial.

Correr como Nitros Oxide

Para correr como o corredor campeão, você deve vencer seu fantasma em cada pista no modo Time Trial. (Nota: para correr contra o fantasma, você deve primeiro bater o melhor tempo de N. Trophy.)

Armas bônus

Complete com sucesso o primeiro cenário de qualquer personagem em menos de duas horas e meia e com um ranking A ou B para a rocket launcher com munição infinita. Complete com sucesso o segundo cenário de qualquer personagem em menos de duas horas e meia com um ranking A ou B para a gatling gun com munição infinita. Complete o segundo cenário de qualquer personagem em menos de três horas com um ranking A ou B para a machine gun com munição infinita. Nota: as armas bônus irão aparecer no próximo jogo, após o primeiro chest ser aberto.

Roupas alternativas

Comece um game no nível de dificuldade normal. Então, vá para a R.D.P. sem coletar nenhum item. Rapidamente passe o zumbi que aparece na ruela perto da delegacia. Pegue a shotgun e mate o zumbi. Pegue special key no corpo do zumbi e vá para dark room (a sala para revelar filmes) para pegar as roupas no armário. Claire possui apenas uma opção, com a Colt S.A.A. Leon possui duas roupas diferentes.

Filme D

Procure a escrivaninha do lado esquerdo do escritório S.T.A.R.S. A frase "Its trashed someone must have searched it" será exibida. Procure repetidamente a escrivaninha, aproximadamente cinqüenta vezes, até encontrar um rolo de filme. Pegue o filme e revele-o no laboratório para ver a foto de Rebecca em um uniforme de basquete.

Atirar na tela

Jogando no cenário de Leon, pegue Shotgun com munição infinita e vá para telhado onde o helicóptero se chocou. Aproxime-se da porta que conduz para dentro para uma visão em close-up de Leon. Então, aponte a shotgun para a tela e atire. Buracos de bala irão aparecer. Nota: Isto também pode ser feito em qualquer local onde Leon possa mirar para a tela com a shotgun.

Munição escondida

Os locais seguintes, atrás e dentro da delegacia no primeiro cenário, contém esconderijos de munição.

Dark Room: Procure o arquivo ao longo da parede (próximo da caixa) para balas de hand gun.

S.T.A.R.S. office: Cheque atrás da escrivaninha "obstruida" para balas de hand gun.

Hall com a escada para o porão: Procure o balde encostado nas estantes atrás dos degraus.

O hall com os corvos: Procure o homem que foi "bicado" duas vezes para balas de hand gun.

O hall atrás do escritório principal da R.P.D. (com o cofre): Encontre um zumbi imóvel no chão com o rosto para cima e procure por balas de hand gun.

O hall com o quarto de arquivo: Cheque o zumbi morto no chão.

Filing room: Usando Leon, cheque os gabinetes médios para munição para shotgun.

Party room (com o último policial sobrevivente): Procure o gabinete onde você falou com o último policial sobrevivente.

Estátua com o segundo rubi vermelho: Procure com Leon ou Claire atrás da estátua com o segundo rubi vermelho.

NINTENDO 64

LEGO RACERS

Rocket car

Crie um novo motorista no modo build e entre com "**FLYSKYHGH**" como um nome na tela make license.

Turbo mode

Crie um novo motorista no modo build e entre com "**FSTFRWRD**" como um nome na tela make license.

Sem rodas

Crie um novo motorista no modo build e entre com "**NWHLS**" como um nome na tela make license.

Sem chassis

Crie um novo motorista no modo build e entre com "**NCHSSS**" como um nome na tela make license.

PLAYSTATION

QUAKE 2

Invencibilidade

Pause o game e pressione L2 (2 vezes), R1, R2, R1, L2.

Bônus para a dificuldade easy

Complete com sucesso o game e salve na dificuldade easy para habilitar as opções "One Hit Kill" e "Weapons Stay" no modo multi-player.

PLAYSTATION

SPYRO 2: RIPTO'S RAGE!

Demo de Crash Team Racing

Na tela de título, segure L1 + R2 e pressione [illegible].

PLAYSTATION

ARMY MEN: AIR ATTACK

Todos os co-pilots

Entre com ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓ como uma password.

Passwords para as fases

Level	Password
2	X, ↓, ←, ←, □, ○, ○, →
3	▲, ↑, ←, ←, ↓, ▲, ○, ↑
4	↓, ↓, □, □, ←, →, ○, X
5	→, →, X, ○, ↓, ↑, ↓, ↑
6	□, ○, X, □, ▲, ←, ↑, →
7	□, ○, X, □, ←, ↑, →
8	→, ↓, ←, ↑, ▲, ↓, ↑, ↓
9	○, ○, →, ↑, →, ↑, X, X
10	X, ↓, ↓, ↓, ↓, X, ←, →
11	▲, ↑, ○, ↓, □, ←, X, →
12	↑, ↑, ▲, ▲, ←, ←, ○, ○
13	←, ↓, ←, ↓, □, ○, □, ○
14	↓, ↓, ↓, ↓, X, X, ○, ○
15	□, →, ←, ○, ○, ↑, ↓, □
16	↑, ↓, ↑, ↓, ▲, ○, ▲, ○

GAME SHARK

PLAYSTATION

CHRONO TRIGGER

Dinheiro máximo
80027D96 967F
80027D98 0098
Personagem principal (CHRONO)
HP
30020603 00E7
80020604 E703
30020606 0003
MP
30020607 0063
30020609 0063
1 luta para 65535 de Exp.
D002928E 0000
8002928C FFFF
1 luta para dinheiro máximo
E002928E 00000002
300292A5 00FF
300292A6 00FF
1 luta para Max Point
D002928E 0000
800292DB 00FF

PLAYSTATION

DEWPRISM

1 Hit mata
D0058696 1C40
80058696 1C00
HP infinito
D0058642 0071
80058642 0060
MP infinito
D0059A76 0070
D0059A76 0060
Max HP
8009B584 03E7
Max MP
8009B586 03E7
Max Act
8009B588 03E7
Max +Act
8009B590 03E7
Max Def
8009B58C 03E7
Max +Def
8009B594 03E7
Dinheiro máximo
8009B4F0 967F
8009B4F2 0098
Todos os itens
B0110001 00000000
3009B5B8 0063
Todos os monstros
B0210002 00000000
8009B5D0 07E7

PLAYSTATION

FINAL FANTASY ANTHOLOGY (AM)

FINAL FANTASY V

Dinheiro infinito
8002E946 FFFF
8002E948 00FF

PERSONAGEM PRINCIPAL

HP infinito
8002E506 270F
8002E508 270F
MP infinito
8002E50A 03E7
8002E50C 03E7
MAX SPEED
8002E524 6300
MAX VIGOR
3002E524 0063
MAX MAGI
3002E526 6300
MAX STAMINA
3002E526 0063

2º PERSONAGEM

HP infinito
8002E556 270F
8002E558 270F
MP infinito
8002E55A 03E7
8002E55C 03E7
MAX SPEED
3002E574 6300
MAX VIGOR
.3002E574 0063
MAX MAGI
3002E576 6300
MAX STAMINA
3002E576 0063

3º PERSONAGEM

HP infinito
8002E5A6 270F
8002E5A8 270F
MP infinito
8002E5AA 03E7
8002E5AC 03E7
MAX SPEED
3002E574 6300
MAX VIGOR
3002E574 0063
MAX MAGI
3002E576 6300
MAX STAMINA
3002E576 0063

4º PERSONAGEM

HP infinito
8002E5F6 270F
8002E5F8 270F
MP infinito
8002E5FA 03E7
8002E5FC 03E7
MAX SPEED
3002E614 6300
MAX VIGOR
3002E614 0063
MAX MAGI
3002E616 6300
MAX STAMINA
3002E616 0063
Todas as armas
3002E6AC 006E
B0360002 00000202
8002E640 0302
Todas as armors
3002E6AD 0081
3002E6FC 00D0
B0260002 00000202
8002E6AE 8382
Todas as magias
B00A0002 00000000
8002E950 FFFF
Todos os jobs
8002E840 FFFF
8002E842 00FF

FINAL FANTASY VI

Dinheiro infinito
8002F860 967F
8002F862 0098
Itens infinitos
B1000001 00000000
3002F969 000A
B1000001 00000001
3002F869 0000

PLAYSTATION

QUAKE II

Reverse Joker Command P1
D00C7DD0 ????

Códigos para o jogador 1

Energia infinita
800CBDA0 0064
Todas as armas [Nota 1]
800C7F38 0FFF
Armor infinita
800C7F1E 0064
Ammo infinita para Shotgun e Super Shotgun
800C7F3C 0064
Ammo infinita para Machine Gun e Chaingun
800C7F3E 0064
Ammo infinita para Grenades e Grenade Launcher
800C7F40 0064
Ammo infinita para Rocket Launcher
800C7F42 0064
Ammo infinita para Hyper Blaster + BFG
800C7F44 0064
Ammo infinita para Rail Gun
800C7F46 0064
Super pulo (pressione k)
D00C7DD0 8000
800CBD86 FEC7
Nota 1: Este código funciona, mas para usar a arma você deve ter um pouco de ammo para ela.

PLAYSTATION

THOUSAND ARMS (AM)

Personagem principal

HP infinito (durante batalha)
800BE024 270F
800BE026 270F
Dinheiro infinito
8005FA50 270F

PLAYSTATION

SUIKODEN 2 (AM)

Dinheiro infinito
8006A4F8 E0FF
8006A4FA 05F5
Todos os personagens
B0510001 00000000
3006AE11 0007

PLAYSTATION

MARVEL VS. CAPCOM

Testados no Game Shark versão 3.2

Energia infinita P1
8007C0CC 0090
75% de energia P1
D007C0CC 0000
8007C0CC 006C
50% de energia P1

D007C0CC 0000
8007C0CC 0048
25% de energia P1
D007C0CC 0000
8007C0CC 0024
1 Hit mata - P1
D007C0CC 0000
8007C0CC 0001
P1 sem energia
8007C0CC 0000
Special Bar cheia P1 para P1
8007C0CE 0090
Special Bar vazia para P1
8007C0CE 0000
P1 com Sp Level 3
8007C0D0 0003
P1 com SpLevel 2
8007C0D0 0002
P1 com SpLevel 1
8007C0D0 0001
P1 sem Special
8007C0CE 0000
8007C0D0 0000
P1 é Roll
8007BE86 0010
P1 é Onslaught
8007BE86 0022
P1 é Red Venom
8007BE86 0024
P1 é Red Hulk
8007BE86 0026
P1 é Orange War Machine
8007BE86 0028
P1 é Shadow Lady
8007BE86 002A
Energia infinita P2
8007C4DC 0090
75% de energia P2
D007C4DC 0000
8007C4DC 006C
50% de energia P2
D007C4DC 0000
8007C4DC 0048
25% de energia P2
D007C4DC 0000
8007C4DC 0024
P2 com 1 Hit mata
D007C4DC 0000
8007C4DC 0024
P2 sem energia
8007C4DC 0000
P2 com Special Bar cheia
8007C4DE 0090
P2 com Special Bar vazia
8007C4DE 0000
P2 com Sp Level 3
8007C4E0 0003
P2 com Sp Level 2
8007C4E0 0002
P2 com Sp Level 1
8007C4E0 0001
P2 sem Special
8007C4DE 0000
8007C4E0 0000
P2 é Roll
8007C296 0010
P2 é Onslaught
8007C296 0022
P2 é Red Venom
8007C296 0024
P2 é Red Hulk
8007C296 0026
P2 é Orange War Machine
8007C296 0028
P2 é Shadow Lady
8007C296 002A
Energia infinita (ambos players)
800380DE 2400
Tempo infinito
8007B7DA 6363
Tempo infinito (Alternativo)
8004D086 2400
Todas as ilustrações e finais
8007B6D4 FFFF
8007B6D6 FFFF
Habilitar Special Partners
8007B6D8 FFFF

NINTENDO 64
RAYMAN 2

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.20
Enable Code (deve ser ativado)
EE000000 0000
Master Bryan's Activator 1 (P1)
D00CF590 00??
Master Bryan's Activator 2 (P1)
D00CF591 00??
Master Bryan's Dual Activator (P1)
D10CF590 00??
Energia infinita
811BC64C 001E
Todas as fases
811F1200 FFFF
811F1202 FFFF
Todas as Yellow Lums
811F1182 0005
811F1188 FFFF
811F118A FFFF
811F118C FFFF
811F118E FFFF
811F1190 FFFF
811F1192 FFFF
811F1194 FFFF
811F1196 FFFF
811F1198 FFFF
811F119A FFFF
811F119C FFFF
811F119E FFFF
811F11A0 FFFF
811F11A2 FFFF
811F11A4 FFFF
811F11A6 FFFF
811F11A8 FFFF
811F11AA FFFF
811F11AC FFFF
811F11AE FFFF
811F11B0 FFFF
811F11B2 FFFF
811F11B4 FFFF
811F11B6 FFFF
811F11B8 FFFF
811F11BA FFFF
811F11BC FFFF
811F11BE FFFF
811F11C0 FFFF
811F11C2 FFFF
811F11C4 FFFF
811F11C6 FFFF
811F11C8 FFFF
811F11CA FFFF
811F11CC FFFF
811F11CE FFFF
811F11D0 FFFF
811F11D2 FFFF
811F11D4 FFFF
811F11D6 FFFF
811F11D8 FFFF
811F11DA FFFF
811F11DC FFFF
811F11DE FFFF
811F11E0 FFFF
811F11E2 FFFF
811F11E4 FFFF
811F11E6 FFFF
811F11E8 FFFF
811F11EA FFFF
811F121C FFFF
811F121E FFFF
811F1220 FFFF
811F1222 FFFF
811F1224 FFFF
811F1226 FFFF
811F1228 FFFF
811F122A FFFF
811F122C FFFF
811F122E FFFF
811F1230 FFFF
811F1232 FFFF
811F1234 FFFF
811F1236 FFFF
Todos os Yellow Lums (GS 3.0 ou superior)
811F1182 0005
50005702 0000
811F1188 FFFF
Todos os Pirate Cages
801F1142 0050
811F11F0 FFFF
811F11F2 FFFF
811F11F4 FFFF
811F11F6 FFFF
811F11F8 00FF
811F11FA FFFF
Todas as Masks apertando o botão do GS
891F1210 8780

NINTENDO 64
PAPERBOY

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 1.03
Códigos para abrir caminhos Training Level terminado/ Alphaville
8006A4FF 0001
Alphaville Bonus
8006A503 0001
Alphaville Level terminado/Alice's RV Haven
8006A507 0001
Aliice's RV Haven Bonus
8006A50B 0001
Aliice's RV Haven terminado/Moose Pellet Park
8006A50F 0001
Moose Pellet Park Bonus
8006A513 0001
Moose Pellet Park terminado/Pelican Beach
8006A517 0001
8006A51F 0001
Pelican Beach Bonus
8006A51B 0001
Pelican Beach terminado/Tesla Town
8006A53F 0001
8006A547 0001
8006A54F 0001
Tesla Town Bonus
8006A523 0001
Tesla Town terminado/Dr. Tesla's Castle
8006A527 0001
8006A52B 0001
8006A533 0001
8006A53B 0001
99 Houses
8106A56A 0063

LANGRISSER MILLENIUM

Depois do tão esperado Climax Landers ter sido finalmente lançado e ter ficado aquém das expectativas, o Dreamcast ganha mais um game nos moldes de Evolution, que também causou grande expectativa e que também não é o que se esperava. Esta primeira versão de Langrisser para Dreamcast, tenta ser uma atualização de Dragon Force, mas acaba não funcionando, principalmente devido ao seu sistema de batalhas.

O inicio

Você começa o jogo selecionando entre seis guerreiros mundiais, similar ao estilo Dragon Force. Na abertura do game, como mostrado por uma série de animações em tempo real, cada um deles irá conseguir de alguma maneira chegar ao trono de seu país, e você terá que conduzi-los pelo mundo para conquistar todas as outras nações. Cada personagem tem um storyline diferente, que progride ao longo de sua jornada para a conquista.

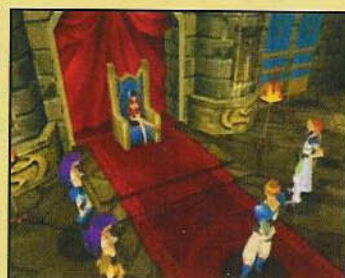
A progressão do jogo é, mais uma vez, semelhante ao estilo da obra-prima da Sega/Working Designs. Você começa movendo sua tropa entre castelos pelo grande mundo de Langrisser através de um mapa. Outras facções também movem suas tropas pelo mapa em tempo real, trazendo bastante atividade à tela. Passando com suas tropas em um castelo vazio, ou um castelo sem um líder, você assumirá o castelo. Porém, se você tentar passar por um castelo que tenha um líder inimigo, suas tropas entrarão em batalha com os ocupantes do castelo.

As batalhas

Nas batalhas, até quatro combatentes de seu grupo lutam com quatro inimigos. Você tem controle total durante a batalha, movendo seu personagem na tela e pressionando botões para golpear as tropas inimigas. Seu controle sobre os outros três membros de seu grupo, porém, é limitado a fixar uma formação, ordenar os personagens para atacarem ou defenderem e ordenar um personagem específico para lançar magia. E aqui está um ponto negativo, que é a falta de mais controle sobre as tropas, já que se comparando a Dragon Force, você tinha mais controle sobre as 100 tropas do que você tem sobre as três de Langrisser.

Outro problema envolve o próprio elemento de ação. Às vezes é difícil controlar a posição ou acertar um inimigo específico. Ora você vai para a direção errada, ora se encontra atingindo o ar.

O mapa

O mapa é na maior parte bem feito e há muita estratégia nesta parte, mas também há outros problemas. Por exemplo, se você está em seu castelo e é atacado por um grupo de quatro inimigos, você tem a opção de escolher seu grupo de quatro elementos para batalhar com os inimigos. Se você perder, o game inexplicavelmente rende seu castelo inteiro aos inimigos. Todos os trinta habitantes do castelo são mandados para o próximo castelo e, se você não tiver outro castelo, o game termina.

Finalizando

Assim, Langrisser Millenium é um game de estratégia que tem certas inconsistências justamente no elemento estratégia, como também o controle limitado da tropa. Porém, há outros pontos positivos. O modelo dos personagens é de qualidade, assim como a ação de voz ao longo da história e das cenas de batalha. O game também é bastante difícil, o que poderá atrair jogadores que procuram por um grande desafio. Também há de ser lembrada a inclusão de gráficos completamente em 3D.

Nada mais que uma conversão perfeita

Há de se reconhecer que o Dreamcast chegou com carga total, trazendo muitos bons jogos para vários estilos, e que a Capcom é responsável por alguns deles. Mas vez ou outra encontramos jogos que parecem mais terem sido lançados apenas para não deixar vazio entre um lançamento e outro.

Mesmo com toda a divulgação na Am Show deste ano, onde se dizia que a série seria de qualidade suprema, GigaWing para o Dreamcast é um de jogo de nave/tiro apenas na média, não trazendo nada de novo.

Enquanto esperamos por jogos como SNK Vs Capcom, Bio Hazard: Code Veronica ou Street Fighter III W Impact, a Capcom lança mais esta conversão do arcade. Na verdade a versão para Dreamcast é fiel ao arcade, com rápidos load times e sem slowdown, com exceção no último chefe. Neste ponto o game está perfeito. Infelizmente os fãs de bons games de tiro ficarão desapontados ao verem que GigaWing para o Dreamcast é nada mais que uma conversão perfeita.

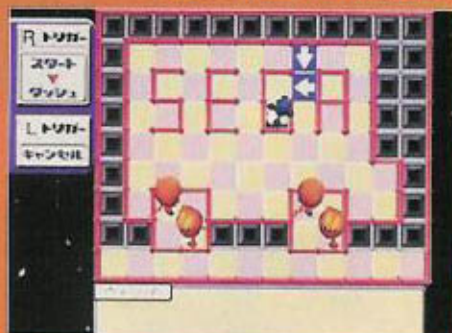
De um bom game de tiro é de se esperar por fases longas e interessantes, levandos a uma excitante experiência. Os chefes deveriam ser surpreendentes e deveria haver um enorme arsenal de armas para os personagens. O fato é que nenhuma destas características está presente em GigaWing.

Você começa selecionando um entre uma variedade de personagens para jogar, cada um controlando uma nave diferente. Você não precisa perder muito tempo para escolher o persongem com as melhores características, já que eles possuem a mesma efetividade, apenas com um visual diferente.

Uma vez no jogo, você encontrará fases em 2-D, rememorando os games de tiro mais comuns do Saturn, certamente não explorando capacidade do Dreamcast nesta parte. As fases são relativamente curtas, mas não tão fáceis. A dificuldade do game é grande, os inimigos e balas preenchem a tela toda, não deixando um único lugar seguro. Felizmente, continues infinitos e um generoso número de bombas irão permitir que você continue sua aventura pelo jogo. Os power-ups para as armas acompanham o resto da rota do game, mas apenas aumentando a propagação do tiro, fazendo muito pouca diferença.

As fases são curtas e o jogo em si é curto e em pouco você deverá se encontrar no final de GigaWing. Mas se você quiser, pode tentar alongar seu tempo de jogo em GigaWing, nos modos score attack e ranking. Você também pode jogar o game com todos os personagens para habilitar todas as fotos da gallery, se você realmente gostar do game. E neste ponto não se pode discutir, afinal de contas, gosto não se discute.

CHU CHU ROCKET

Quando Chu Chu Rocket foi apresentado, ninguém entendeu muito bem porque a Sonic Team estava trabalhando em um game 2-D para o Dreamcast. Após alguns momentos do jogo, tudo se esclarece. A Sonic Team estava criando o mais original e viciante conto de gatos, ratos e foguetes do ano. Além de personagens carismáticos, uma excelente jogabilidade, o game possui um multiplayer comparado a Mario Kart.

As regras são simples: Chu Chu Rocket acontece em um campo de jogo quadriculado. Há dois tipos de personagens para você manipular: os ratos (Chu-Chus) e os gatos (Nekos). Ambos Chu-Chus e Nekos estão colocados em vários pontos do tabuleiro. Os Nekos são lentos e pesados, e matam qualquer Chu-Chu que eles toquem.

Nenhuma das espécies é muito brilhante e seguem um padrão de movimento fixo: eles vão em uma linha reta até baterem na parede, então eles viram noventa graus à direita. Porém, você tem a habilidade de colocar setas no campo de jogo, que irá redirecionar qualquer Chu-Chu ou Neko. Apenas três setas podem ser colocadas simultaneamente, e elas desaparecem após cerca de dez segundos.

Sua meta é agrupar tantos Chu-Chus quanto possível em seu foguete e os levar para o final de um round. Isto não é tão fácil, já que os Nekos seguirão os Chu-Chus no foguete, causando uma explosão e matando os inocentes Chu-Chus. A melhor coisa a fazer é conduzir o Neko para longe de ser foguete. Outra tática é guiar um gato a um buraco no tabuleiro, o que equivale a cinqüenta ratos.

No game nunca falta Chu-Chus, as pequenas criaturas aparecem em massa e você pode ver de dúzias a centenas de Chu-Chus correndo ao redor da tela. O grande número de Chu-Chus facilita a identificação do "fluxo", assim você pode começar colocando setas para adquirir o controle deles. Um a quatro jogadores podem jogar simultaneamente e, se você quiser, a CPU pode jogar. Vale lembrar que o computador é justo até mesmo nos níveis mais difíceis.

Agrupar Chu-Chu e a evasão de Neko é bastante divertido, mas a Sonic Team optou por colocar, em especial, Chu-Chus coloridos para dar um tempero melhor ao jogo. Quando esses pequenos companheiros se agrupam em um foguete, um dos seguintes eventos pode acontecer:

Chu-Chu Fever: O fluxo de Chu-Chus é exponencialmente aumentado, e um fluxo fixo deles aparece. Se você age rapidamente e coloca setas na posição certa, você pode marcar muitos pontos.

Chu-Chu Bonus: Um grande número Chu-Chus é sugado para o foguete de um jogador.

Neko Fever: Gatos começam a aparecer fora dos pontos, prontos para varrer qualquer coisa em seu caminho. Caia fora, ou sua contagem diminuirá bastante.

Neko Present: Três jogadores tem um gato teleportado em seus foguetes, enquanto um jogador com sorte se diverte.

Timeout: A ação para, lhe dando um descanso para avaliar a situação.

Everybody Switch!: A posição dos quatro jogadores muda.

Slow Down: A velocidade do jogo diminui pela metade.

Speed Up: O jogo fica duas vezes mais rápido.

Você pode ajustar a freqüência dos Chu-Chus coloridos na tela de opção, que determina o passo global do game.

O visual do game também é bom. Cada Chu-Chu e Neko é feito de polígonos e o game mantém um sólido 60fps, até mesmo quando há centenas de objetos em movimento e explosões na tela . O audio é o que era de se esperar da Sonic Team, música enérgica, efeitos sonoros e uma japonesinha gritando os nomes dos eventos especiais.

Há vários modos para jogar Chu Chu Rocket:

Four-player Battle: um a quatro concorrentes sobre as vinte e quatro tábuas de jogo. O primeiro a marcar um número fixo de pontos é o campeão.

Team Battle: dois grupos de dois jogadores direcionam Chu-Chus para suas bases. A pontuação é igual ao Four-player Battle.

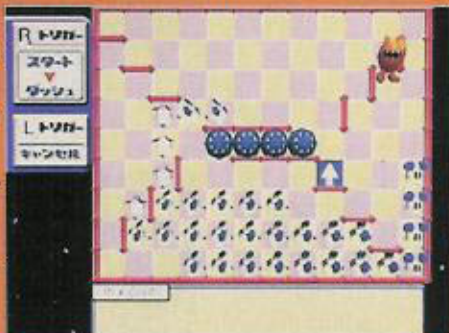
Stage Challenge: um ou dois jogadores têm que cumprir certos critérios, como salvar todos os Chu-Chus ou um Neko come todos os Chu-Chus, para progredir. Há vinte e quatro deles e você precisará da ajuda de um amigo pois eles estão em todas as partes .

Puzzle: um jogador apenas. O Puzzle mode é o mais demorado. Você adquire uma imagem congelada de um estágio e um limitado número de setas para colocar. Você precisa colocar as setas nas posições corretas, então apertar Start para ver se os Chu-Chus estão em segurança, vai ser comido por um Neko ou é aderido a um loop infinito. Vencendo o jogo normal de 24 puzzles habilita mais 24.

Puzzle Edit: permite que você crie e teste seus próprios layouts para o modo Puzzle. Salve em seu VMS e jogue com amigos.

Network: um a três jogadores locais podem desafiar oponentes via Internet.

Homepage: para jogar através da rede de Dricas japonesa.

Chu Chu Rocket é o primeiro título do Dreamcast que pode ser jogado na novíssima rede da Sega japonesa.

WWF ATTITUDE

Nestes últimos anos, WWF Warzone e WWF Attitude invadiram o N64 e o PlayStation se tornando fenômenos de vendas em suas estréias.

Faltava uma versão de WWF para o 128-bit da Sega e ouve especulações de que não seria mais lançado. Algumas semanas após o boato de que jamais veria a luz do dia, a versão para Dreamcast de WWF Attitude é finalmente lançada.

A impressão

Desde o começo, você tem a impressão de estar assistindo a um programa de TV na abertura do game. Após a apresentação, você é levado a uma tela de opções para você escolher lutar de quase todo modo imaginável, incluindo War matches, Gauntlet matches, Triple Threat matches, Cage matches. Você pode até mesmo criar seu próprio evento Pay-per-View e reunir quantas especialidades de luta você quiser.

Uma vez que você escolha o tipo de competição que você quer, é a vez de escolher um superstar entre uma infinidade deles. Quase todos os principais lutadores de WWF dos último três anos estão aqui, com 4 diferentes versões.

Após selecionar seu lutador e esperar uns meros quatro ou cinco segundos de load time (o que é bem menos do que o das versões anteriores), você tem uma das características mais novas do game (e provavelmente um dos seus atrativos de venda): as entradas ao ring. Da arrogância de Al Snow à lentidão de The Rock, todos possuem uma apresentação própria. Até mesmo os temas de cada personagem é tocado em completo stereo.

O que você não precisa fazer

Você não precisa lutar partidas individuais, e pode, se quiser, ir direto para uma carreira. Você pode ir de sua maneira para os três diferentes títulos, o European, Intercontinental e World Championships, e habilitar segredos no caminho.

Porém a melhor característica de WWF Atitude é o modo Create-A-Wrestler. Com esta opção, apenas sua imaginação é o limite. Há uma quantia incrível de escolha a sua disposição, você pode criar um combatente em todos os detalhes, do olhar, estilo de luta, ao tema musical. Você provavelmente irá passar horas e horas apenas nesta opção.

As melhorias

Quanto as melhorias em relação às outras versões, a primeira e mais óbvia é os gráficos. Comparando com as versões PlayStation e Nintendo 64, o Dreamcast oferece os melhores visuais. As texturas são mais realistas e possuem mais detalhes.

Também foi melhorada a torcida. Agora, você pode ver cada fã se movendo independente dos outros. Os efeitos de névoa de Undertaker, as pirotecnias e especialmente fogo (como na entrada de Ganrel ou Kane) são tão reais que fazem você pensar no poder do Dreamcast.

Mas, enquanto melhorou em cada aspecto em relação às outras versões, por outro lado, tem coisas a serem melhoradas. O controle é dos mais responsivos, mas certos aspectos se tornam difíceis, como as técnicas avançadas. O ritmo das partidas também é problemático e a maioria dos turnos terminam do mesmo jeito, não importando quem você escolha; soco, soco, chute, soco, algum slam, chute, outro slam... final de partida. E outra característica complicada é a volta ao ring.

O que mudou

Praticamente não há nada de novo na versão para o Dreamcast de WWF Attitude. Apesar dos gráficos melhorados e a animação ligeiramente melhor, é o mesmo game. Não há nada de exclusivo do Dreamcast, nenhum lutador, opção, tema ou qualquer outra coisa.

Apesar de tudo, se você esperou todo esse tempo, WWF Attitude ainda vale a pena. Você pode se divertir batendo em um amigo ou oponente da CPU e gastar um tempo infinito criando lutadores.

A versão GOLD
do mais MORTAL
dos KOMBAT
MORTAL KOMBAT
GOLD
MIDWAY
SEGA
TECTOY
Dreamcast
www.dreamcast.com.br

Experiências biotecnológicas, armas de alto poder de destruição e muita adrenalina correndo no seu sangue.

Conheça os mistérios de Blue Stinger.

BLUE STINGER

ACTIVISION

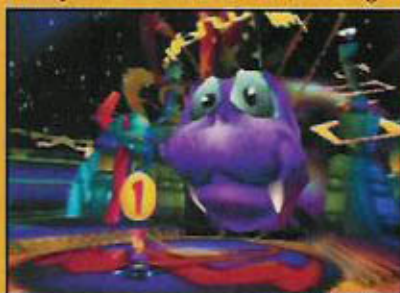
www.dreamcast.com.br

ROCKET
robot on wheels

O começo de tudo

O maior parque de diversões do mundo, Whoopie World, está para ser aberto ao público e, às vésperas de isso acontecer, as coisas saem erradas. O mascote do parque, Jojo the Raccoon, faminto por poder, assume a área. Agora, é a vez de Rocket, um humilde robô de manutenção, dar um jeito na situação.

Jogabilidade

Rocket, que a produtora Sucker Punch descreve como "Bugs Bunny meets Isaac Newton," é um game que gira em torno do gênero plataforma, mas que contém uma parte inovadora com puzzles difíceis, uma engine de física atordoante, uma progressão perfeitamente equilibrada de fases e muita diversão.

O game parece simples no início, Rocket deve viajar por vários mundos coletando ingressos que foram espalhados ao redor do parque, para abrir novas áreas. Ele também deve coletar símbolos que liberam novas habilidades, assim como partes de máquinas, que ativam vários aparelhos localizados ao longo do game. De uma maneira interessante, Rocket pode pegar praticamente qualquer objeto e planejar meticulosamente onde quer lançar, fixar ou usar. Um marcador mostra exatamente o local em que cada objeto irá atingir. Isto funciona muito bem, fazendo parte integral da aventura.

Cada um dos sete mundos do game apresentam vários sub-levels, mini-games e desafios. Há veículos que têm de ser utilizados corretamente nos ambientes. Há objetos que devem ser combinados com outros objetos para um efeito específico. Há puzzles que devem ser solucionados. Há máquinas que dever ser construídas e conquistadas. E tudo isso focando os ambientes como foco primário do game.

Na primeira fase, Rocket vai para uma área onde um máquina não parece estar funcionando corretamente. Com uma verificação cuidadosa, se nota que quatro parafusos estão se soltando da base da máquina. A idéia é recuperar todos os quatro parafusos de vários pontos na fase e os devolver à base da máquina. Uma vez lá, eles irão destravar os poderes da máquina e Rocket será habilitado a montar sua própria montanha russa.

Em outra fase, nosso herói não pode ter acesso a um portão, que contém um ticket além dele. Um guarda o impede de passar, explicando que apenas membros da cor real podem entrar. Examinando a fase, há vários locais para se pintar. Ao entrar nesses locais, Rocket irá mudar de cor. Aqui, a idéia é fazer a combinação certa de cores para se passar por realeza e então entrar no portão.

Os puzzles são sutis e mais difíceis do que é provável que você ache. Eles funcionam de um jeito completamente lógico e muitas vezes você se surpreende em não ter pensado de certa maneira antes.

A engine de física, enquanto isso, é uma das realizações técnicas mais surpreendentes em um game para o Nintendo 64. Cada objeto tem uma aparência e peso realistas, e essas características são aplicadas por todo o game.

Enquanto Rocket é capaz de executar um número de diferentes movimentos, a ação não possui um ritmo tão rápido. Os inimigos são escassos e a velocidade é um pouco lenta pelo que poderia se pensar por causa do título e estilo, mas a premissa do jogo está mais em exploração, experimentação e soluções cuidadosas para os desafios apresentados do que em correr e saltar.

Pressionado o botão Start durante a aventura você descobre o que fazer. Rocket é um game em que você pode esquecer coisas ao longo do caminho. Esta é uma excelente maneira para o manter informado sobre os tickets que faltam e onde encontrá-los.

Gráficos e som

Os gráficos não são tão impressionantes quanto Banjo-Kazooie, da Rare, mas ficam próximos em termos de sutileza gráfica. O framerate geralmente flui bem e as fases são bem detalhadas.

As músicas são na maior parte no estilo jazz e tornam-se às vezes repetitivas, o que pode irritar um pouco, principalmente se você estiver tentando resolver um puzzle. Por outro lado, os efeitos sonoros são bem feitos e funcionam bem no game.

O importante mesmo é que Rocket: Robot on Wheels é um dos títulos mais inovadores para o Nintendo 64. É original, possui profundidade e é um jogo inteligente, desafiando os jogadores com uma variedade quase que interminável de puzzles e mini-aventuras.

Características principais

Sete mundos enormes (com vários sub-levels e mini-games cada um deles). Sete diferentes veículos podem ser utilizados para acompanhar vários desafios. O personagem principal adquire novas habilidades e itens conforme a aventura se desenrola. Puzzles desafiam os jogadores juntamente com a física engenhosa do game. Aventura em Single-player. EEPROM embutida para save. Suporta Rumble Pak.

Há alguns anos, a Midway fez uma das coisas mais inteligentes na história da indústria: ela comprou a divisão de Arcades da Atari da Time Warner, o que deu ao time Midway/Williams o acesso a um número imenso de clássicos de Arcades com seus respectivos direitos autorais. Felizmente os direitos autorais do Paper Boy estavam incluídos entre eles e, após as fortes vendas de outros remixes de títulos antigos, foi uma agradável surpresa a Midway anunciar a intenção de trazer o Paper Boy para o Nintendo 64.

O Bom e o Velho

Antes de tudo, esse é um grande jogo. Apesar disso, alguns podem ficar desapontados à primeira vista, em especial os mais puristas. O Paper Boy original é um dos melhores títulos de Arcade de todos os tempos ao lado de Joust, Defender, Q-Bert e Pacman. Ele tinha três ruas diferentes (representando as dificuldades fácil, médio e difícil) que você atravessava entregando jornais. Enquanto descia a rua, você ia ganhando pontos se o jornal caísse na varanda da casa ou na caixa do correio. As casas estavam sempre à sua esquerda, e o controle do Arcade era uma alavanca a qual você empurrava para frente para acelerar, e puxava para trás para brecar.

Janelas quebradas das casas custavam a você um assinante, enquanto pontos eram marcados por acertar vários objetos, especialmente casas de não assinantes. Se você terminasse a rua com sucesso, no final dela havia uma pista de obstáculos com vários alvos que geravam pontos totais diferentes, e se você fosse realmente curioso, acharia a segunda pista de obstáculos após a primeira.

Agora, é claro, você não poderia esperar que o novo Paper Boy fosse uma cópia exata do original. Em vez disso, numa escolha surpreendente, a produtora desenvolveu um visual 3D meio retrô, lembrando seriados antigos ou algo assim. Tão estranho que até influi na jogabilidade!

O jogo começa com apenas algumas fases e rotas disponíveis, entre elas Alphaville, Moose Pellet Park e Alice's RV Heaven, onde você deve entregar um certo numero de jornais para que sua rota cresça. Em Alphaville, por exemplo, você começa com 6 assinantes e precisa aumentar para 16 para obter sucesso. Curiosamente os assinantes nunca diminuem; você pode quebrar todas as janelas de uma propriedade e se colocar o jornal na varanda ou na caixa do correio, anda assim ele fica contente com o serviço! E falando em casas, agora elas estão em ambos os lados da rua, dando um maior ar de realismo. Isso sem mencionar o fato de poder utilizar do já típico esquema do N64 de mirar e disparar ao invés do método de tentativas. Ele é totalmente diferente do Paper Boy original... Sabe, é até um pouco frustrante quando você vai atrás de algo apenas pelo nome. Agora, caso você não esteja buscando um verdadeiro sucessor de PB, então você pode até gostar deste.

Um dos pontos fortes do game é o fato dele possuir uma dificuldade na medida certa: quando um level acaba de ser aberto, por exemplo, você precisa entregar apenas 6 jornais, o que facilita para você explorar a fase com calma para descobrir onde podem estar novos assinantes. Cada fase tem também uma fase de bônus — que variam da lendária pista de obstáculos até agarrar vaga-lumes passando por eles — sendo acessadas ao se recolher três moedas durante as fases. Para encontrá-las, entretanto, você precisa bater em várias pessoas e objetos. Os assinantes novos aparecem com a conclusão da rota, então é melhor usar o tempo que está vasculhando as áreas para achar as moedas. Não há nenhuma penalidade por quebrar coisas, você é livre para atirar por aí, em patinadores in-line até em um alce andante na esperança de achar as moedas. A única dificuldade do game se localiza realmente no tempo. Enquanto farto nos modos Easy e Medium, os 25 segundos do difícil parecem loucura enquanto você descobre os novos componentes do jogo. O modo fácil é realmente bem fácil, com apenas seis níveis no total, além de um chefe de fase — que, aliás, também é um novo elemento... No caso você tem de vencer um monstro que não sente os jornais que você ataca nele. Já as dificuldades média e difícil têm as mesmas seis fases mais uma série de outras, além de algumas semelhantes às anteriores mas com novas rotas.

Ah, sim, as acrobacias... Como poderíamos viver sem elas! Há um modo de treino para deixá-lo acostumado com a idéia, mas de alguma maneira tudo parecia meio fora do jogo até ser colocado em prática nas ruas. Apertando o botão C no controle o Paper Boy ou a Paper Girl (sim, ela está presente!) salte. Quanto mais você deixar apertado o botão, maior será o pulo. Apertando outros botões em combinação, você fará com que os personagens realizem loopings e outros. Caindo no chão corretamente não faz com que você ganhe apenas pontos, mas também tempo bônus. As acrobacias são boas porque você pode fazê-las enquanto desce a rua sem perder o valioso tempo ou a direção.

Mas voltando aos controles, existem também alguns pontos fracos. Para acelerar você tem de usar os botões A ou B, e não o direcional, como era de se esperar. E arremessar jornais para os lados leva tempo para se acostumar.

Graficamente Retrô

Sabe, algumas vezes você chega a se sentir velho... Em especial quando você olha os gráficos de Paper Boy 64, que são chamados de retrô, e percebe que você viu este tipo de gráfico nascer há muito tempo... É triste, não acha? Lembra da época de Virtua Racing ou Alone in the Dark, ou mesmo o pré-histórico Race Driving? Carros com pneus quadrados e algumas figuras estranhas se movendo pelas ruas, em meio a casa que você poderia jurar que cairiam com uma batida de vento, e outras coisinhas. Pode parecer estranho, mas talvez tenha sido a escolha dos produtores... Claro, nada que realmente atrapalhe depois de você se acostumar...

CRASH BOOM BANG!

Som e música nos games é um assunto complicado para games deste gênero. A maioria das softhouses adicionam somente os "oofs" e "aahs" acompanhados dos "Crash Boom Bang"s (um pouco de Roxette!) típicos. E a Midway não foi exceção. A música é até agradável, mas estranha demais para os fãs do original. Vários outros recursos entram no jogo também, especialmente para alertar se tem algum animal selvagem por perto.

Resumindo...

A Midway não foi muito feliz com este lançamento. Eles assassinaram o Paper Boy original e ainda jogaram na máquina de recompostagem para só então reciclar. Em outras palavras, qualquer pessoa que pegar este procurando um remake do original, pode tirar o cavalinho da chuva. É um jogo difícil para os mais novos e decepcionante para os mais velhos, o que o deixa sem público. Apesar disso, ele ainda é um jogo bonzinho. Enjoativo e feio, mas bonzinho. Se você procurar este, faça isso pelo bom jogo que ele é, e não pelas lembranças do passado.

RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE

Ray o quê? Que diabos é isso?

Em meados do início desta década, nascia na França Rayman, iniciando em um game de plataforma 2D, para o "fabuloso" 64-bit da Atari, o Jaguar. O sucesso foi tão grande que, daí por diante, passou por várias versões e sistemas até chegar ao Sega Saturn (em sua era de ouro) e Sony PlayStation. Com um estilo próprio, um modo único de realçar os personagens de forma que estejam em perfeita harmonia com os cenários maravilhosamente coloridos, além de uma jogabilidade extremamente sólida, chegando a ser apelidado por alguns de "o novo Mario", marcaram época e tornaram este um dos melhores games de plataforma de seus consoles. Por isso não foi surpresa alguma quando a Ubi Soft, criadora do carismático personagem sem membros (sem maldades...), anunciou estar preparando uma novíssima versão para ressuscitar seu ícone, transportando-o para um universo completamente em 3D. O resultado disso, Rayman 2: The Great Escape, é tanto ou até mais surpreendente quanto o original.

Um do melhores games de plataforma já criados...

O clássico modelo de plataformas 2D foi remodelado, passando a um novíssimo ambiente 3D, dividido em mais de 45 fases muito bem elaboradas, tanto visualmente quanto estruturalmente, exigindo do jogador, na medida certa, algum raciocínio — com os tradicionais puzzles, que gradativamente vão se tornando mais e mais complexos — e habilidade nos comandos — uma vez que desde a última versão o leque de movimentos se extendeu grandemente, indo da típica corrida até o nado ou pulo, além de esqui no melhor estilo Sonic.

E tudo para acompanhar um enredo simples e ao mesmo tempo cativante, com desenrolar rápido e de fácil compreensão, com várias seqüências entre as fases. Seqüências essas que, aliás, podem receber um novo brilho com o uso do expansor de RAM do console, que aumenta a resolução.

Mas mudando da água para o chocolate (essa ficou legal, hein!), você deve se perguntar "e a história do game", certo? Quantas não foram as vezes em que escrevemos "[nome do jogo] não tem um enredo digno, mas...". Bom, você poderia utilizar esta mesma estrutura para Rayman

2... Tudo se inicia quando a pacata Chamber of Teensies é atacada por diversos robôs-piratas que escravizam a todos que estejam em seu caminho. E, para proteger sua terra natal, que aparece? Adivinhou! Mais rápido do que consigamos dizer "Caraguatatuba", Rayman surge para enfrentar o exército cibernético e colocar a casa em ordem. Mas, antes disso, nosso herói precisa achar um jeito de fugir da prisão... Sim, ele também foi escraviz ado com os demais. E é aqui que você entra!

Rayman era conhecido por seus controles precisos e sua plataforma sólida. Por incrível que pareça, a seqüência conseguiu manter isso mesmo passando para polígonos. Mesmo jogadores mais novos não encontrarão problemas em se acostumar com os controles, nem em explorar livremente as 45 fases de ambientação variada. Sem mencionar a dinâmica sensação de se utilizar de saltos, corridas, explorações aquáticas, escaladas, tiro e até vôo, com respostas precisas e fáceis de se executar. Em outras palavras, algo excepicional.

Existem ainda recursos que não são muito comumente explorados pelos mais novos, mas que, por estarem presentes, facilitam grandemente a vida para os veteranos. Rayman é capaz de mirar nos inimigos para tiros certeiros, além de disparar para ambos os lados sem a necessidade de muitos esforços. Flutuar, agarrar-se em plantas ou rochas, ou mesmo saltar sobre moitas nunca foi tão fácil — o quê? Segure ▲ + ◀ + ▶ e mova com pouca pressão o direcional para os lados? Não, deixe isso para Banjo-Kazooie... — acabando com quanquer possibilidade de torná-lo chato ou enjoativo. O objetivo de Rayman é vasculhar por todos os mundos 3D para coletar os Lums que, além de darem acesso a outras fases, também implementam suas capacidades. Fácil? Então ouve o resto: além dos Lums, você deve encontrar e abrir jaulas onde seus amigos são mantidos presos, encontrar cápsulas que se encontram em terrenos hostis que o leva a outros piores ainda, esferas mágicas e chaves mágicas, ambas bastante espalhadas e escondidas pelas fases, para abrir novas áreas. E, para requintar ainda mais o desafio, há os puzzles. Um bom exemplo disso é quando Ray precisa abrir uma porta e, para isso, deve recolher duas esferas localizadas em pontos extremos do estágio. Achá-las e agarrá-las não são problemas, mas sim trazê-las de volta: você não pode pular pelo fato das bolas serem muito pesadas! O que fazer? Você precisa atirar as próprias esferas contra os obstáculos para poder prosseguir. Você também pode utilizar as habilidades de outros co-habitantes da terra de Ray, como aqueles que são capazes de apagar caminhos em chamas ou passar sobre áreas com espinhos para cumprir seus objetivos.

Um show para os olhos

Rayman 2 também surpreende por seu trabalho gráfico, podendo ser considerado um dos mais belos já vistos em um game de plataforma 3D, superando até mesmo Banjo-Kazooie, tendo centenas de elementos se movimentando suaves e coloridos no cenário. Com o cartucho de 4MRAM — que, aliás, não possui o terrível incômodo de baixar o Frame Rate como em outros títulos — então, estes efeitos são de cair o queixo! Mas existe um porém para a suavidade dos movimentos ou o frame rate fluente: a inexistência de muitos elementos poligonais na tela simultaneamente. Em outras palavras, se você espera enfrentar hordas de inimigos, pode tirar o cavalinho da chuva. R2 se baseia muito mais na resolução de puzzles e exploração de ambientes que irritantes combates com os piratas. As únicas críticas poderiam ser algo do gênero "são gráficos tão coloridos que chegam a ser irritantes!" ou mesmo "O N64 é capaz de fazer fundos muito melhores!". Entretanto, o maior dos defeitos de Rayman 2 está mais adiante, nas entrelinhas da beleza: a câmera. Oras, do que adianta ser um game estupendo graficamente falando se você não pode ver metade das coisas devido aos ângulos absurdos da câmera? Claro, não chega a ser um fato tão frustrante quanto Xenogears (Square, Playstation), mas os movimentos muito lentos ou a péssima mania de se posicionar no lugar errado na hora errada chegam a aborrecer um pouco.

Rayman 2 pode se equiparar a Banjo-Kazooie em todas as características... Excetuando esta. As trilhas são baixas, com poucos recursos e bastante simples e sem empolgação. Simplesmente parece que fizeram esta para qualquer outro jogo que não seja este. Em compensação, os efeitos sonoros são um show à parte. Apesar de Ray ter um vocabulário extremamente extenso de mumunhos a la Banjo-Kazooie — o que traz os bons e velhos textos sob as cenas, também a la B-K — o som ambiente se mostra surpreendente. Além de, diga-se assim de passagem, muito útil, auxiliando a encontrar objetos ou personagens em localidades diferentes. Mesmo o grito de "Help-Me!" mumunhado representa o único meio de encontrar seus aliados enjaulados. Se você adora jogos de plataformas, então este é o seu game. Rayman 2: The Great Escape um título que consegue trazer à tona todos os melhores elementos de um game de plataforma em 3D. Tudo acompanhando um dos melhores gráficos que o N64 já foi capaz de produzir. Altamente recomendado!

"SERIA CÔMICO SE NÃO FOSSE TRÁGICO"

Há muito tempo, quando a Terra ainda estava se formando, um dos trabalhos do console de 64-bit da Nintendo estava com o título em andamento, este era Earthworm Jim 3D. A Vis Interactive desenvolveu o jogo de plataforma 3D, baseado no brilhante e popular mascote dos 16-bit, sofreu milhares de modificações durante a evolução do homem. Agora que estamos com o pé no Século 21, com a eletricidade popularizada e a mágica da televisão em milhões de casas, a demora que o game da minhoca mais conhecida no mundo não tem mais explicações. A Rockstar Games tinha adiado anteriormente este título que prometia.

Mas indo por partes, as boas novas para os proprietários de N64 é que, diferente de muitos jogos "várias-vezes-adiados" que balançam na extremidade de se tornar quase cancelados, Jim chegou com relativamente boa forma com apenas algumas desvantagens.

Cérebro de minhoca...

Além de cômica, esta é uma história bem simples. Um dia, fazendo alguma coisa estranha, Earthworm Jim é atingido por uma vaca voadora (outra coisa que ninguém até hoje sabe é o por quê dos criadores adorarem tanto vacas!? Os caras são indianos?). Isso coloca o super-herói em um estado de coma profundo e muito louco. Jim acorda dentro de sua própria mente, é claro que ele ficou louco (ou seja, seu estado normal!). A única maneira para o anelídeo maluco recuperar a sanidade da própria mente é procurar os úberes dourados de lucidez (!?!) que estão perdidos no crânio (desde quando minhoca tem crânio???) que foi golpeado pela vaca. "Isso diabos faz sentido??", você se pergunta. Bom... Não. Mas quem realmente precisa de sentido? Bruce Willis em seu novo filme?

Para o alto e avante!

Para fazer você entender completamente a experiência de Earthworm Jim 3D, nós iremos procurar lá no fundo de nossa principal bolsa de frases antigas de video games para a terminologia necessária. Bem, mas falando sério... Earthworm Jim 3D é tão bom quanto seus predecessores, mas tendo um porém! Você provavelmente deve estar se perguntando como o jogo é, basta você imaginar todas aquelas loucuras e aloprações dos games anteriores, mas tudo num completo mundo 3D. Jim tem que viajar através de cada parte do seu cérebro, que agem como níveis separados em porções da decadente memória. Temos quatro mundos que incluem Memórias, Felicidades, Medos e Fantasias. Cada mundo característico tem a sua própria marca doente de humor com o acompanhamento de estranhos personagens (o personagem mais conhecido é a vaca...). O jogo tem de tudo, desde os Zombies da era da brilhantina, até o clássico Professor Monkey e o sempre perverso gato. Cada mundo (ou sub-mundo) tem uma série de tarefas a serem cumpridas. Jim pode ser exigido para lançar um grupo de refrigeradores para o espaço, ou então lutar contra as galinhas gigantes, ou os porcos d'água saltitantes (mais um !?!). Nenhum dos objetivos apresentam tanta dificuldade, assim como os quebra-cabeças. Pense em desviar das balas e atirar nos inimigos, em explodir caixotes para itens especiais, em passar rápido por areia movediça, em enfrentar grandes chefes enquanto monta em porcos e você já sabe o que estará por vir! Os quebra-cabeças são divertidos, o design dos níveis são únicos e hilários, só jogando para entender.

Em cada mundo, seu objetivo principal é recuperar as bolinhas perdidas da cabeça da minhoca, e indo atrás dos úberes dourados (tetas de vaca!). Além de tudo isso, a minhoca irá lutar também com dúzias e

dúzias de inimigos. Pode-se dizer que Jim é a minhoca com o maior ego do mundo. Sua capacidade está acima de tudo, podendo usar seu verdadeiro corpo como chicote e até mesmo tirar um verdadeiro arsenal de armas destrutivas (tudo herança...). O carismático revirador de terra pode pular, abaixar-se, escalar, agarrar, rolar, correr, desviar e tudo mais que for permitido; ele também pode planar no ar rodando a sua cabeça como uma hélice, mesmo que por pouco tempo, assim como pode dar um super pulo. Resumindo, ele ganhou todos os movimentos vistos nos outros jogos e mais alguns.

O controle é surpreendentemente rápido e intuitivo. Assim como os games 3D para o console, a movimentação é pelo controle analógico, permitindo que você tenha domínio total sobre Jim. A movimentação é simples e rápida, os comandos dão respostas rápidas (**A** pulo, **B** abaixa, **C▼** dá chicotadas e o **Z** atira com qualquer arma que estiver carregando no momento). Enquanto isso, os botões que constituem o **C**, excetuando **C▼**) servem para rodar o horrível sistema de câmeras — o jogo de câmeras realmente deixou muito a desejar, complicando em certos momentos —, e o botão **R**, como nos outros jogos de plataformas antes deste, serve para colocar a câmera no péssimo ponto de visão de trás de Jim. Mas não é só pela câmera não, o gráfico do personagem ficou muito estranho, parece que ele engordou ou algo assim... Além das quebras de polígonos que acabam por dinamitar ainda mais a qualidade gráfica do herói. O visual dos cenários e dos inimigos está simplesmente atraente! Se não fosse pelo sistema de câmeras (e o gráfico do personagem), este seria um dos melhores games do momento.

Nos cinco primeiros minutos de jogo você vai ficar encantado com a quantidade de cores, os diálogos, os personagens, os efeitos de luzes, variação de ambientes mas, em pouco tempo, notará falhas no sistema de câmeras, dificuldades e até o famoso slowdown. Apesar destes pequenos contra tempos, não considere isso como algo a ponto de estragar Earthworm Jim 3D; isso, definitivamente, só coloca uma pedra no sapato do jogador.

Mooooooo!

Devido ao limitado console, como nos demais jogos a abertura é simples, Jim aparece pulando enquanto toca arcodeon (bem desafinado). A música provavelmente não é o estilo favorito de todos, mais ainda é de excelente qualidade e soa legal (mas ficou faltando as músicas dos games anteriores, como a "Tarantela"). Este tema continua ao longo do jogo, o que faz com que aquela horrível seleção de musiquinhas psicho-techno que povoam "quase" todos os títulos para N64, sejam sequer tocadas. Os efeitos sonoros são hilários, oferecendo vários graus de gritos de Jim, barulhos de animais psicóticos, crashs, booms, bangs (hey, isso de novo!?) e, principalmente, Moooooos!

Resumindo...

Um game de plataforma 3D com uma sólida jogabilidade e boa diversão para quem procura algo diferente de tudo que é normal, com um visual divertido e um monte de fases variadas? Bingo, este é o jogo! Mas ainda assim EWJ 3D deixou muitíssimo a desejar, principalmente pelo nome que leva (a sensação do SNES não poderia ter ficado assim...). De certa forma, o game não oferece nada que não tenha sido visto, a não ser as loucuras que os criadores têm por vacas!

Mesmo assim, se você não liga para o fato que Earthworm Jim 3D não é o verdadeiro esforço que a Vis Interactive prometia, esse jogo definitivamente é recomendado. Tendo em mente todas as desvantagens, esse ainda é um ótimo sucessor para o bom e velho Jim, mesmo não chegando ao naipe do primeiro. Este game é para aqueles que passam o dia inteiro procurando algo para fazer no domingo, garantindo o bom humor do dia numa louca, LOUCA aventura dentro do cérebro de uma minhoca em estado de coma profundo.

Um dos mais arrepiantes games para PlayStation de todos os tempos chega ao Nintendo 64 como uma conquista técnica surpreendente....

Superando todas as barreiras!

O empenho do Angel Studios, juntamente com a Capcom, mostra que os limites estão sendo rompidos. Agora todos os fãs do Survival Horror da Capcom poderão desfrutar de todos os momentos e sustos. Até as cenas em CG estão presentes, apesar de sofrerem uma perda de qualidade MUITO perceptível!

Você já assitiu ao filme "A noite dos Mortos-Vivos"? É sobre uma infeliz reviravolta de eventos que toma as pesquisas de cientistas que procuravam trazer os mortos de seu coma eterno mas que acabam criando mortos ambulantes que acabaram por sair às ruas famintos por cérebros dos vivos. Um enredo assutador, com certeza, e um dos responsáveis por tornar este filme em um dos mais famosos de todos os tempos.

Há alguns anos a Capcom Entertainment tentou recriar os arrepios e calafrios que a Noite dos Mortos Vivos causou, na forma de um título de ação em terceira pessoa para o Sony PlayStation, batizado simplesmente de Bio Hazard, trazido posteriormente ao ocidente sob o nome de Resident Evil. E, como todos nós já sabemos, o game foi um sucesso imenso, causando aos jogadores sustos atrás de sustos, que somente um ambiente de jogo — onde se interage muito mais com os protagonistas —, que segue a risca os melhores elementos dos filmes. Tudo isso possível somente com a utilização de cenários pré-renderizados bastante realistas e câmeras fixas, que captavam os ângulos mais dramáticos.

Não demorou muito para que os possuidores de N64 pedissem uma versão ou até mesmo um game original da série para o console. Entretanto, este jamais veio. Mesmo os altos funcionários da Capcom afirmavam que o N64 era incapaz de reproduzir um game desta grandiosidade graças à sua limitada capacidade de armazenamento de memória — entenda-se: cartuchos.

Agora, anos depois de Resident Evil ter nascido como um game para o 32-bit da Sony, depois que seqüências de PlayStation vieram e se foram, os possuidores de N64 finalmente podem sentir um gostinho do medo. A tão esperada versão de RE para o Nintendo 64 finalmente é lançada sob as emplumadas asas do Angel Studios (que trocadilho infame) e da gigante Capcom. Entretanto, esta não é uma conversão convencional.

Os fãs de N64 podem esperar por uma série de implementações — sim, e muitas! — como o novíssimo modo de alta resolução, os novos arquivos entitulados EX (que apresentam fatos e revelações nunca antes mostrados na série) e o som envolvente Stereo Surround. E tudo isso possível em um único cartucho. Será que as maravilhas tecnológicas não vão nunca parar de nos impressionar?

Ser somente uma conversão de um game para Playstation não seria algo justo. Afinal de contas, o game já saiu há algum tempo, seus segredos já foram revelados e

NINTENDO 64

RESIDENTE EVIL 2

CAPCOM - 512

SURVIVAL HORROR - 1 JOGADOR

GRÁFICO	4.0	INOVAÇÃO	3.5
SOM	3.9	DIVERSÃO	4.4
CONTROLE	4.3		

3.5

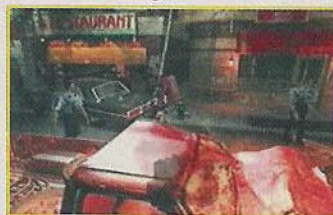
PROS

Jogadas diferentes a cada partida (com mais recursos) · Cenas em CG presentes! · É possível usar o cartucho de 4MB

CONTRAS

As CG estão muito quadr a quadro · O som ficou meio abafado e "oco"

todos já falaram tanto disso que já havia até mesmo enchido um pouco a paciência vê-lo (alguém aí pensou em Pokémon?). Assim, o Angel Studios realizou o que parecia impossível: além de colocar TODAS — e repetimos: TODAS — as FMVs existentes no game original, conseguiram melhorar o que já era bom em um cartucho diminuto (como diria o gênio de Aladdin, "Poderes cósmicos e fenomenais dentro de uma lampadazinha...").

Entre as melhorias podemos citar a possibilidade de gráficos em alta resolução (sem mencionar as alterações no próprio gráfico do game, com a adição dos efeitos de Anti-Aliasing e outros nos personagens, zumbis e outros inimigos), novas roupas e até mesmo alguns elementos herdados do novíssimo Bio Hazard 3: Last Escape, como os arquivos encontrados durante o game que permitem a você desvendar novos mistérios jamais revelados do enredo do título, podendo ser guardados em livros e consultados a qualquer hora; ou mesmo o Randomizer, fazendo com que a cada novo jogo iniciado os itens sejam espalhados aleatoriamente pelo cenário. E o sistema de cartuchos também permitiram certas regalias! O sistema MoSys FX (onde a trilha vai se alterando de acordo com os locais onde o personagem se dirige, assim como em Banjo-Kazooie, não sendo músicas fixas como nos CDs) e a jogabilidade mais rápida (devido a não necessidade das incômodas telas de "Now Loading") são ótimas e bem-vindas alterações. Já entre as inutilidades públicas (hmm... Homem-Cueca?), temos as "inovadoras" opções de se alterar a cor do sangue dos inimigos ou o nível de violência do game — afinal de contas, a Nintendo sempre foi conhecida por seu puritanismo.

A versão N64 de RE2 funciona exatamente como a versão PS. Ambos os títulos trazem a opção de se jogar com os dois protagonistas — Leon ou Claire — para poder encontrar a saída da cidade infestada por zumbis e, se possível, chegar ao fundo do mistério sobre os mortos ambulantes. Contudo, para os que não conhecem direito o sistema (onde diabos você esteve nesta última década? Em algum boneco-foguete e perdido pelo espaço?), aqui vai um aparato geral. O jogo situa o jogador em meio ao frenético cenário que é a "Cidade que Nunca Morre" (outro trocadilho infame...), Raccoon, ao lado de zumbis e outras criaturinhas amáveis. A idéia é explorar, encontrar novas áreas e objetos, desvendar mistérios e, acima de tudo, sobreviver. Os jogadores realmente precisam mediar quando estourar cabeças de zumbis e quando correr mais que o diabo da cruz para não ser empalado, o que mantém tanto a ação quanto o suspense. E não espere somente por mortos-vivos! Você ainda terá de encarar horrendas mutações genéticas em geral que podem aparecer a qualquer momento, seja lá de onde for.

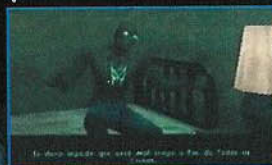
Os personagens são controlados com a ajuda do controle analógico, sendo bastante preciso. Aliás, tão preciso que algumas vezes chega a ser algo um tanto robótico. Virar os personagens poderia ser o único problema, o que exige do jogador grande atenção para os perigos que possam surgir e de onde surgirem! Armas são equipadas ou desequipadas seguindo um simples sistema de submenus, facilmente acessível a todos os momentos. Armas específicas causam mais dano em alguns inimigos que em outros: uma pistola, por exemplo, não é nada muito efetivo contra zumbis, ao contrário das Shotguns que podem partí-los ao meio — se bem que isso não significa que eles estão mortos... À medida que se avança no jogo, o jogador se deparará com itens que devem ser pegos e utilizados em outras áreas para poder prosseguir, sejam eles chaves para destrancar portas, pedras que revelam códigos ou seja lá o que for. Tudo funciona exatamente como deveria funcionar.

A versão da Angel Studios de RE2 difere das versões anteriores, logo de cara, em seu sistema gráfico. O game que ninguém acreditava poder ser lançado para o 64-bit da Nintendo, possui um modo exclusivo de alta resolução e todas as seqüências de CG existentes no original. Como isso é possível? Simples! A combinação de ótimas técnicas de compressão e um cartucho de 512 mbit (64 MB, a décima parte de um CD), o maior já desenvolvido para o console, com a mesma capacidade de armazenamento de um Disk Drive.

Tudo isso para gráficos que, colocando em pratos limpos, parecem muito mais nítidos que uma versão para 32-bit. Enquanto algumas texturas foram altamente comprimidas (e por isso parecem meio distorcidas), nenhuma delas realmente parece granulada, da mesma forma que os cenários, que não parecem perder em nada quanto aos detalhes. Aliás, pré-texturizado ou não, Resident Evil 2 parece tão bom quanto qualquer outro game para o console.

"E as seqüências de FMV? Estão tão boas quanto no CD?", você se pergunta. A resposta é "Não". As cenas realmente estão lá, mas de alguma forma parecem mais embaçadas e quadro-a-quadro, mas funcionam bem e impressionam. Além disso, existem algumas opções para ligar ou desligar o sangue nos inimigos, ou mesmo alterar sua cor. Sugerimos o máximo de vermelho que você puder Parece sádico? Hmm... Não mais que aqueles jogadores que adoram estourar as pernas dos zumbis para depois, abrindo um sorriso sinistro, esmagar lentamente sua (do zumbi) cabeça sob seus (os seus) pés. Ok, admitimos que somos um pouco sádicos e sedentos por sangue, mas é melhor alimentar a sede de sangue com isso que atirar em alguém nos cinemas!

Resumindo, esta versão possui absolutamente tudo que o PS trazia, além da possibilidade de se utilizar o 4MB Expansion Pak, e do som ser tocado em completo Stereo Surround. A propósito, as músicas e efeitos sonoros são bem limpos, chegando a decepcionar um pouco (as músicas comprimidas, sem motivo algum, parecem ter ficado muito longe e dentro de um túnel, como se ouvíssemos tudo por um telefone feito com latinhas de ervilhas... alguém ainda faz isso hoje?).

O visual de Mike não é dos melhores. Eta carinha feinho! Você o controla entre dois mundos, tendo total liberdade para poder vasculhar áreas, instigando ainda mais a procura por itens.

Não haverá mais problemas para se entender o enredo. Só um pouco de leitura dinâmica!

Agora com legendas em português!

"O quê? Esse jogo de novo?" você logo pensa. Então dizemos "sim!," mas este apresenta um pequeno detalhe que pode elevar a alegria dos proprietários de N64: ele está com legendas em português! É isso mesmo, você não leu errado, a Gradiente teve a manha de fazer o que muitos estavam aguardando (desde que video game é video game...) e torciam para que acontecesse.

Apesar do game continuar igualzinho à versão americana, a grande diferença está nos diálogos, no qual você vê as legendas completamente em português. Uma coisa interessante nas legendas é que elas apresentam gírias — nada de muita formalidade, o que poderia acabar distorcendo a personalidade dos personagens — e não havendo sequer censura. Isso quer dizer que as famosas palavrinhas (ou será palavrões?), que mencionamos geralmente quando nos machucamos (na revista costumamos colocar como @%#$!): o linguajar chulo e tudo mais que você poderia imaginar para um dialeto que realmente mostre como o personagem é. Agora, esquecendo um pouco do linguajar, o destaque fica mesmo para a tradução (as legendas que aparecem durante a conversação entre os personagens...) além do mais que você conferiu este game na edição passada.

O enredo do game continua intacto, assim como todo o resto, excetuando-se que agora você pode entender tudo o que se passa, havendo apenas um pequeno problema o qual está envolvido na velocidade dos diálogos (algumas legendas passam muito rápidas... E voltando novamente à tradução, há pequenos "errinhos" de gramática, muito persistentes, como o da frase: "E aonde devo construir esta catedral?", logo no começo do jogo... entre outros do mesmo naipe. Será que isso é apenas um modo de expressão do personagem ou será mesmo um erro?).

Com tudo mais facilitado, você agora pode explorar todo o mundo que envolve Mike LeRoi, um ex-taxista que teve sua família assassinada, sendo ele o único sobrevivente — devido a uma certa "ajuda" que ele conseguiu, a qual lhe custou muito caro. Ele passa a ter uma ligação com Mama Nettie, uma velha feiticeira Vudu que está viva a muitos séculos, que mantém seu espírito no corpo de uma jovem. Ela possui um assistente, chamado Jaunty, que foi assassinado em um ritual e agora está confinado a viver do "Lado Morto" (na outra vida). A feiticeira também controla Mike, sendo ele uma peça chave para poder manter sua jovialidade. Mike possui uma máscara enfiada em seu peito e, quando seu alter-ego desperta, Shadow Man entra em ação na outra vida. Ele porta todas as habilidades físicas de Mike, sendo apenas um pouco mais melhoradas e não sofre muito com obstáculos naturais como a água (ele pode permanecer dentro dela sem grandes problemas, pois ele já está morto!), além de portar a mesma arma de Mike, sendo que no outro mundo ele pode canalizar energia através dela e usá-la de um modo mais destrutivo. Para maiores detalhes, adquira a versão de Shadow Man com legendas em português e no manual terá tudo explicadinho.

Pode-se dizer que Shadow Man é um Tomb Raider para o console da BIG N, e para melhorar ainda mais o visual do game o cartucho de 4MEGA-RAM é compatível, melhorando a resolução gráfica. Se o game já é divertido, imagine agora com seus diálogos traduzidos... Com este passo, quem sabe outros títulos de peso possam ter sua versão "abrasileirada," como Legend of Zelda: OoT, ou mesmo Banjo-Kazooie? Realmente, a Gradiente está de parabéns!

PANCADARIA DE PRIMEIRA

Se você tem a edição passada da Gamers, já deve conhecer Jojo's Bizarre Adventure, este inovador game de luta da Capcom para o PlayStation. Trata-se de uma conversão da versão arcade, que utiliza a poderosa CPSIII, para o console da Sony. Apesar de não ter a qualidade do game original (por razões um tanto óbvias), esta versão de Jojo garante muita diversão. Como o seu sistema de jogo inova em uma série de aspectos, vamos publicar agora, como prometido, a descrição do seu sistema e também a lista de golpes para todos os personagens, inclusive os secretos. Agora você já pode detonar legal com seu personagem favorito.

□: Ataque Rápido (AR)
▲: Ataque Médio (AM)
O: Ataque Forte (AF)
X: Stand (S)

LEGENDA PARA OS GOLPES

AR: Ataque Rápido
AM: Ataque Médio
AF: Ataque Forte
S: Stand
A: Qualquer botão de ataque
AA: Dois botões de ataque quaisquer
AAA: Os três botões de ataque ao mesmo tempo
(c): Carregar o primeiro comando por 1 seg.
Modo Stand: Apenas com o Stand ativado
Modo Normal: Apenas com o Stand desativado
=>: Pode ser usado após o golpe anterior

MOVIMENTOS BÁSICOS

Corrida: →→
Recuo: ←←
Arremesso: →+AF (de perto)
Pulo Normal: Aperte ↖ ou ↑ ou ↗
Pulo Baixo: Dê um leve toque ↖ ou ↑ ou ↗
Pulo Médio: Durante a corrida, dê um leve toque ↖ ou ↑ ou ↗
Pulo Longo: Durante a corrida, aperte e segure ↖ ou ↑ ou ↗
Pulo Duplo: Aperte ↖ ou ↑ ou ↗ novamente durante um pulo (apenas com Stand)

SISTEMA DE JOGO

BARRA DE SUPER

Explicação: Esta é a típica Barra de Super que aparece na maioria dos jogos de luta. Esta barra, mostrada na parte de baixo da tela, aumenta quando você realiza golpes ou então ataca o oponente. Você começa a luta com ela em nível 1, e pode acumular até o nível 9. A Barra de Super é necessária basicamente para realizar os Super Moves e Tandem Attacks de seu personagem.

RECUPERAÇÃO

Comando: AA (dois botões de ataque quaisquer)
Explicação: Aperte quaisquer 2 botões de ataque ao mesmo tempo quando seu personagem estiver caindo, ainda no ar, para se recuperar e cair em pé. Usado principalmente para escapar de combos aéreos. Você pode ainda utilizar o joystick para controlar a direção para se recuperar.

ESQUIVA (Não pode ser feita com Stand)

Comando: AAA (os três botões de ataque)
Explicação: Seu personagem vai fazer um deslize de curta distância para frente. Durante este período, ele está parcialmente invencível. Usado para se esquivar de ataques, atravessar projéteis ou passar para trás do oponente.

ADVANCING GUARD

Comando: Durante a defesa, AAA
Explicação: O mesmo que nos Crossovers da Capcom. Aperte os três botões de ataque enquanto bloqueia um ataque do oponente para empurrá-lo, evitando sua aproximação.

GUARD CANCEL

Comando: Durante a defesa, ↓↘→+A
Explicação: Isso faz com que seu personagem cancele a defesa e imediatamente contra-ataque o oponente com um de seus golpes. Pode não ser uma boa idéia fazer um Guard Cancel em um golpe multi-hit do oponente.

SISTEMA DE STAND

BARRA DE STAND

Explicação: Esta é a pequena barra encontrada abaixo da sua barra de energia. Apertando o botão S, você pode invocar o Stand de seu personagem. Durante este período (Modo Stand), se o seu personagem receber dano ou bloquear um ataque, a Barra de Stand vai diminuir lentamente. Quando a Barra de Stand se esvaziar desta maneira, acontecerá um "Stand Crush" (algo como o Guard Crush de SFZ3). Seu personagem estará vulnerável por algum tempo. Saindo do Modo Stand, a barra começará a regenerar lentamente, e você pode invocar o Stand novamente a qualquer momento.
***Nota:** Nem todos os personagens têm uma Barra de Stand, o que significa que eles não têm um Stand "ativo". Estes personagens não entram em Modo Stand e são controlados o tempo inteiro em modo normal.

MODO STAND

Comando: Aperte o botão S
Explicação: Apertando o botão S você invoca o Stand de seu personagem, que lutará ao lado dele. Isso colocará você no Modo Stand. Durante este modo, o alcance e poder de seu personagem é aumentado pela ajuda de seu Stand. Você ainda terá mais ações/Golpes Especiais/Super Moves disponíveis apenas no modo Stand (como o Pulo Duplo). Alguns golpes podem ainda ter efeitos diferentes enquanto você está com o Stand. Se o oponente tentar defender seus ataques normais no Modo Stand, ele ainda vai sofrer o dano de defesa. Apertando o botão S uma segunda vez vai "desligar" o seu Stand, e a Barra de Stand começará a regenerar. Use isso quando sua barra estiver quase acabando para evitar um "Stand Crush".

STAND COM ATAQUE

Comando: ↓↘→+S
Explicação: Esta é outra maneira de invocar o seu Stand. A única diferença é que o Stand realizará um ataque logo que aparecer. Use isso em um combo para surpreender seu oponente.

STAND COMBOS (Apenas no Modo Stand)

Comando: Varia de acordo com o Stand
Explicação: Durante o Modo Stand, o Stand de seu personagem tem a habilidade de emendar seus ataques normais em seqüência para fazer Chain Combos. Isso basicamente segue a regra Fraco-para-Forte encontrada na série Darkstalkers e outros games de luta. Cada Stand tem seu próprio acervo de Stand Combos.

CONTROLE DE STAND A DISTÂNCIA (Apenas no Modo Stand)

Comando: →+AA
Explicação: Inserindo este comando, você poderá controlar o Stand de seu personagem. Durante este período, seu personagem vai apenas ficar em pé e parado, aberto aos ataques de seu oponente. Se o Stand que você controla for acertado durante este período, a Barra de Stand vai diminuir e isso também vai causar dano à sua Barra de Energia. Quando a Barra de Stand for reduzida a zero, seu Stand vai desaparecer e você estará novamente controlando seu personagem. Você pode também manualmente voltar o controle para o seu personagem apertando o botão S para "desligar" seu Stand.
***Nota:** Apenas os Stands dos seguintes personagens podem ser controlados: Avdol, Kakyoin e Polnareff.

TANDEM ATTACK (Gasta 1 nível na Barra de Super)

Comando: ↓↙←+segure S, insira comandos, solte S
Explicação: Depois de realizar o comando e segurar o botão S, o jogo vai paralisar por um breve momento. Durante este período, você pode inserir vários comandos (ataques normais e golpes especiais); mas se você inserir muitos comandos, o jogo volta a rolar e o oponente pode atingi-lo, cancelando os comandos inseridos. Quando você soltar o botão S, seu Stand vai correr para o oponente e realizar todos os ataques que você programou em seqüência, fazendo um grande combo. Enquanto isso, seu personagem fica livre para se mover, então você pode se unir ao seu Stand para atacar seu inimigo, causando ainda mais dano e aumentando o combo.

Personagens Normais

KUJO JOTARO
STAND: STAR PLATINUM

GOLPES ESPECIAIS

Ora-Ora: ↓↘→ + A
=> (Modo Stand) Aperte A repetidamente [*1]
Mach-Ora: ↓↙← + A
=> (Modo Stand) ↓↙← + A
Star Finger: →↓↘ + segure A (solte A para atacar)

SUPER MOVES

Patsun-Ora: ↓↘→ + AA
Star Breaker: ↓↙← + segure AA (solte AA para atacar)
Star Platinum "The World": (Modo Stand) →, AM, AR, →, S (*2)

[NOTAS]

*1: Pode ser feito no ar.
*2: Obrigatório ter no mínimo 3 estoques na Barra de Super. Usando mais níveis na barra o tempo vai parar por um período mais longo. Se você realizar um Super Move durante este período, sua Barra de Super vai ser gasta, encurtando o período de congelamento do tempo.

JOSEPH JOESTAR
STAND: HERMIT PURPLE

GOLPES ESPECIAIS

Sunlight Yellow Overdrive: →↓↘ + A
Hamon's Beat: 360º + A (de perto)

Strategist's Profession: ↓↙← + A
Turqoise Blue Overdrive: (Modo Normal) ↓↘→ + A
Hermit Web: (Modo Stand) ↓↘→ + A
=> A repetidamente ou ← + A

SUPER MOVES

Master's Teachings: ↓↘→ + AA
Hamon Overdrive: 720º + AA (de perto)

MUHAMMAD AVDOL
STAND: MAGICIAN'S RED

GOLPES ESPECIAIS

Cross Fire Hurricane: ↓↘→ + A

Fire Wall: →↓↘ + A
Flame Tracker: ↓↙← + segure A (solte A para detonar)
Fire Eagle: ↓↘→ + A (durante o pulo)
Flames of Hell: →↘↓↙← + A

SUPER MOVES

Napalm Bomb: ↓↘→ + AA
Cross Fire Hurricane Special: ↓↙← + AA

KAKYOIN
STAND: HIEROPHANT GREEN

GOLPES ESPECIAIS

Emerald Splash: ↓↘→ + A (*)
Tairap Snake: ←→↘↓↙← + segure A (solte A para atacar)
Hierophant Field: ↓↙← + segure A (solte A para atacar)

SUPER MOVES

20-Meter Emerald Splash: ↓↘→ + AA
India's Arm: ↓↙← + AA
=> (Modo Stand) Direcional para controlar
Shichi no Jikan: (Modo Stand) AR, AR, →, AM, AF

[NOTA]
*: Pode ser feito no ar.

JEAN PIERRE POLNAREFF
STAND: SILVER CHARIOT

GOLPES ESPECIAIS

Million Spit: Aperte A repetidamente
Raydarts: (c)←→ + A
Shooting Star: (c)↓↑ + A
Piercing Needles Sentence: (Modo Stand) ↓↙← + A

SUPER MOVES

Armor Takeoff: ↓↘→ + AA
Last Shot: ↓↙← + AA

IGGY
STAND: THE FOOL

GOLPES ESPECIAIS

Sand Crush: (c)←→ + A
Sand Attack: (c)↓↑ + A
Sand Clutch: →↘↓↙← + A
Sand Magic: →↓↘ ou ←↓↙ + A
Levitation: Durante o pulo, aperte ↖ ou ↑ ou ↗

SUPER MOVES

Big Sand Wave: ↓↘→ + AA
Sand Storm: AR, AR, →, AM, AF

YOUNG JOSEPH
STAND: ----------

ATAQUES EXTRAS

Cracker Boomerang: ↓↙← + S
Cracker Volley: ↓↘→ + S
=> S
=> → + S (Overhead)
=> ↓ + S (Baixo)
=> ↑ + S (Upper)

GOLPES ESPECIAIS

Hamon Cola: →↓↘ + A
Hamon Cutter: ↓↘→ + A
Iron Bowgun: →↘↓↙← + A

SUPER MOVES

Wasurenu Omoi: ↓↘→ + AA
Asia no Seki-seki: ↓↙← + AA

DEVO
STAND: EBONY DEVIL

GOLPES ESPECIAIS

Piranha Dive: ↓↘→ + A
Propellor Cutter: ↓↓ + A
=> (Modo Stand) A repetidamente
Hopping Hunter: ↓↙← + A
=> (Modo Stand) ↓ + A

SUPER MOVES

Junky Carnival: ↓↘→ + segure AA (solte AA para atacar)
Barrel Roll Crusher: ↓↙← + AA

CHACA
STAND: ANUBIS

GOLPES ESPECIAIS

Oboetazo!: (Modo Stand) ↓↙← + A (Contra-ataque) (*)
KirenZan: (Modo Stand) ↓↘→ + A (pode ser realizado até 3 vezes seguidas)
TsubameGaeshi: (Modo Stand) →↓↘ + A

SUPER MOVES

JigenZan: (Modo Normal) ↓↘→ + AA
KetsukeZan: (Modo Stand) ↓↘→ + AA

[NOTA]
*: Após ter contra-atacado um oponente com o golpe Oboetazo!, um ícone de espada vai aparecer sobre sua Barra de Super, indicando que você está "familiarizado" com o golpe de seu oponente. A próxima vez que você bloquear o golpe de seu oponente, aperte qualquer botão de ataque para um Guard Cancel instantâneo e você poderá contra-atacar seu oponente com qualquer golpe que quiser.

ALESSI
STAND: SETHAN

ATAQUES EXTRAS

Kage no Bashi: Segure o botão S (*)

GOLPES ESPECIAIS

Hachi no Nosu-da: ←↙↓↘→ + A repetidamente (Direcional para mover ou S para cancelar)
Gakinchiyoga: →↘↓↙← + A

Kasabai-teyaru: (Modo Stand) Segure AA para carregar, então solte

SUPER MOVES

Zetsubou-ooodane: ↓↘→ + AA
Ushi-ushi-ushi: ↓↙← + AA

[NOTA]
*: Use este comando para mudar o tamanho do Stand de Alessi.

MIDLER
STAND: HIGH PRIESTESS

GOLPES ESPECIAIS

Harpoon Shot: ↓↘→ + A
Motor Head: ↓↙← + A

SUPER MOVES

Mega Harpoon Strike: ↓↘→ + AA
Motor Show: ↓↙← + AA
Dinner Time: →↓↘ + AA

DIO
STAND: THE WORLD

GOLPES ESPECIAIS

Muda-Muda: ↓↘→ + A
=> (Modo Stand) A repetidamente [*1]
Mudaaa!: ↓↙← + A
=> (Modo Stand) ↓↙← + A
The World: (Modo Normal) →↓↘ + A
Woconei!: (Modo Stand) →↓↘ + A
KuretsuGanshiha: (Modo Normal) →, AF, AM, AR, →

SUPER MOVES

Checkmate-da: ↓↘→ + AA
Road Roller-da: (Modo Normal) ↓↙← + AA
Tokiyo-tomare!: →, AF, AR, →, S [*2]

[NOTAS]
*1: Pode ser feito no ar.
*2: Obrigatório ter no mínimo 3 estoques na Barra de Super. Usando mais níveis na barra o tempo vai parar por um período mais longo. Se você realizar um Super Move durante este período, sua Barra de Super vai ser gasta, encurtando o período de congelamento do tempo.

SHADOW DIO
STAND: ?

ATAQUES EXTRAS

World 21: ←↙↓↘→ + S

GOLPES ESPECIAIS
Throw Knives: ←↙↓↘→ + A
=> →↘↓ + A
KuretsuGanshiha: →↘↓↙← + A
"Scales of Horror": ←↓↙ + A (Counter em teleport)
Nazimuzo!: →↓↘ + A (de perto)

SUPER MOVES
Punishment: ↓↘→ + AA
Charisma!: ↓↙← + AA (*1)
Tokiyo-tomare!: AR, →, AF, ←, S (*2)

[NOTAS]
*1: Obrigatório ter no mínimo 2 estoques na Barra de Super.
*2: Obrigatório ter no mínimo 2 estoques na Barra de Super. Usando mais níveis na barra o tempo vai parar por um período mais longo. Se você realizar um Super Move durante este período, sua Barra de Super vai ser gasta, encurtando o período de congelamento do tempo.

Personagens Novos

PET SHOP
STAND: HORUS

ATAQUES EXTRAS
Kill Freeze: S
Death Freeze: Agachado, aperte S
Prison: ←↙↓↘ + S

GOLPES ESPECIAIS
Ice Bullet: ↓↘→ + A

Ice Lance: ↓↙← + A
Icicle Pick: Segure A, então solte

SUPER MOVES
Giga Prison: ↓↘→ + AA
Death Penalty: ↓↙← + AA
Banchiyou no Maukou: AR, AR, →, AM, AF

[NOTA]
*: Todos os golpes de Pet Shop podem ser realizados no ar.

MARIAH
STAND: BAST

ATAQUES EXTRAS
Bast's Magnetism: S

GOLPES ESPECIAIS
Collection: ↓↘→ + A (*)
Gunbatsu no Ashi: ↓↙← + A
Kandenkuro-Koge: →↓↘← + A

SUPER MOVES
Nanisouzoushiten-nosa: ↓↘→ + AA (*)
Iron Crush: ↓↙← + AA

[NOTA]
*: Pode ser feito no ar.

HOL HORSE
STAND: HANGED MAN/EMPEROR

ATAQUES EXTRAS
Emperor: S (*)
=> Direcional para controlar o tiro

GOLPES ESPECIAIS
Hajikida!: ↓↘→ + A (*)
J.Gile no Danha!: →↓↘ + A
Hanged Man: ↓↙← + A

SUPER MOVES
Fuchimakeru!: ↓↘→ + AA (*)
Saikyo no Combi "Hanged Man": ↓↙← + AA
Dangan no Modou: ←↓↙ + AA
=> Direcional para controlar o tiro

[NOTA]
*: Pode ser feito no ar.

ANUBIS-NITOHRYU POLNAREFF
STAND: ANUBIS

ATAQUES EXTRAS
Chariot's Spit: S

GOLPES ESPECIAIS
Oboetazo!: ↓↙← + A (Contra-ataque) (*)
Tatsujin-Nitohryu: →↓↘ + A
Kirenzan: ↓↘→ + A
=> ↓↘→ + A ou ↓↙← + A

SUPER MOVES
Dameoshitoiuyatsuda: ↓↘→ + AA
ZetainiMakennoda: ↓↙← + AA

[NOTA]
*: Após ter contra-atacado um oponente com o golpe Oboetazo!, um ícone de espada vai aparecer sobre sua Barra de Super, indicando que você está "familiarizado" com o golpe de seu oponente. A próxima vez que você bloquear o golpe de seu oponente, aperte qualquer botão de ataque para um Guard Cancel instantâneo e você poderá contra-atacar seu oponente com qualquer golpe que quiser.

VANILLA ICE
STAND: CREAM

GOLPES ESPECIAIS
Dark Space: ↓↘→ + A (*1)
=> (Modo Stand) Direcional + A
Cream!: ↓↙← + A
BaraMai-teyaro: (Modo Stand) ↓↙← + A
Futsutobashi-teyaro: (Modo Stand) (c)↓↑ + A

SUPER MOVES
Dochukushiyouga!: ↓↘→ + AA
Madness Sorrow: ↓↙← + AA (*2)
Circle Locus: (Modo Stand) →↓↘ + AA

[NOTAS]
*1: Pode ser feito no ar.
*2: Obrigatório ter no mínimo 2 estoques na Barra de Super.

Personagens Secretos

MÉTODO PARA HABILITAR OS PERSONAGENS SECRETOS

• Jogue no SUPER STORY MODE para ganhar Jojo Ability Points.
• Você vai perceber que, após adquirir 250 pontos, cada 50 Jojo Ability Points que você adquirir vai liberar um SECRET no jogo.
• Simplesmente alcance as seguintes quantidades de Jojo Ability Points para liberar o personagem secreto correspondente.

PERSONAGEM	(STAND)	PONTOS
1. Rubber Soul	(Yellow Temperance)	350
2. Khan	(Anubis)	1000
3. Hol Horse & Oingo	(Emperor & Thoth)	1300
4. New Kakyoin	(Hierophant Green)	1450

RUBBER SOUL
STAND: YELLOW TEMPERANCE

ATAQUES EXTRAS
Stand Attack: S
Counter Move: ↓↙← + S

GOLPES ESPECIAIS
Emerald Splash Move: ↓↘→ + A
Tairap Snake Move: ↓↙← + A

SUPER MOVES
Super Projectile: ↓↘→ + AA
Super Throw Move: 360° + A (de perto)

KHAN
STAND: ANUBIS

ATAQUES EXTRAS
Spinning Attack: S

GOLPES ESPECIAIS
Oboetazo!: ↓↙← + A (*1)
Rising Blade: →↓↘ + A (*2)

SUPER MOVES
Rush Combo: ↓↘→ + AA
Rising Sword: ↓↙← + AA

[NOTA]
*1: Após ter contra-atacado um oponente com o golpe Oboetazo!, um ícone de espada vai aparecer sobre sua Barra de Super, indicando que você está "familiarizado" com o golpe de seu oponente. A próxima vez que você bloquear o golpe de seu oponente, aperte qualquer botão de ataque para um Guard Cancel instantâneo e você poderá contra-atacar seu oponente com qualquer golpe que quiser.
*2: Quando este golpe atingir o oponente, ele causará um Stand Crush instantaneamente.

HOL HORSE & OINGO
STAND: EMPEROR & THOTH

ATAQUES EXTRAS
Emperor: S (*)
=> Direcional para controlar o tiro

GOLPES ESPECIAIS
Hajikida!: ↓↘→ + A (*)
J.Gile no Danha!: →↓↘ + A

SUPER MOVES
Fuchimakeru!: ↓↘→ + AA (*)
Pipes Super: ←↓↙ + AA

[NOTA]
*: Pode ser feito no ar.

NEW KAKYOIN
STAND: HIEROPHANT GREEN

GOLPES ESPECIAIS
Emerald Splash: ↓↘→ + A (*)
Tairap Snake: (Modo Normal) ↓↙← + A
Hierophant Field: (Modo Stand) ↓↙← + segure A (solte A para atacar)

SUPER MOVES
20-Meter Emerald Splash: (Modo Normal) ↓↘→ + AA
New 20-M Emerald Splash: (Modo Stand) ↓↘→ + AA
India's Arm: ↓↙← + AA
=> (Modo Stand) Direcional para controlar

[NOTA]
*: Pode ser feito no ar.

A melhor conversão do Crossover da Capcom Para PlayStaion!

A nova tentativa da Capcom em agradar os proprietários de Playstation, parece arrancar resultados. Depois de tanto tentar com seus games anteriores (X-Men vs Street Fighter EX Edition, e Marvel Super Heroes vs Street Fighter EX Edition), conseguindo apenas resultados poucos satisfatórios, chega a melhor conversão já feita para PlayStation: Marvel vs Capcom: Clash Of Super Heroes EX Edition. Não há muito a se falar, pois todo mundo sabe que este é um dos melhores games já lançados pela Capcom, mesclando os vários heróis num único game. A satisfação para alguns, principalmente para aqueles que ansiavam para uma versão PlayStation (mesmo sendo ela caracterizada pelo "EX Edition", que já indica grandes perdas e pequenos acréscimos...), somente para ter satisfação de poder jogar o quanto quiser, sem interrupções e os desafios desagradáveis... Por outro lado, muitos já podem imaginar como o game ficou: uma perda monstruosa no frame rate (a até esperada perda na animação), a impossibilidade de poder trocar de personagens durante a luta (a não ser que os outros dois personagens desafiantes sejam os mesmos que os seus, e estejam em ordem contrária) e os loading times gigantescos em alguns casos.

Por outro lado, tudo que foi visto na versão arcade se mantém presente na versão PlayStation, mas ganhando alguns acréscimos e o melhor é que aqui você pode controlar até o todo poderoso chefão Onslaught (somente sua primeira forma). Ele conta com todos os seus golpes apelativos e devastadores, tendo sua força mais equilibrada com os demais personagens; mas isso não quer dizer que as apelações destruidoras não possam ser utilizadas!

Uma novidade que não pintou na versão Dreamcast, mas pintou na versão de PlayStation, é que você pode escolher entre levar um segundo lutador, Partner Heroes, (possibilitando os ataques especiais conjunto) ou apenas levar um special partner, Special Heroes, quando estiver na tela de seleção de personagens e aparecer a opção Type Select; mas isso foi para camuflar a ausência do ataque conjunto, que chamava seu companheiro de luta junto com o Special Partner para promover uma verdadeira pancadaria com todos os personagens juntos na tela. Mas como não se poderia esperar muito de uma versão PlayStation... Bem, por outro lado você também pode escolher o Easy na opção Mode Select (que no caso facilita a execução de combos, golpes especiais e por aí vai...); outra coisinha que você pode achar estranho, é a presença do ZOOM quando se agarra, ou inicia um combo aéreo, no inimigo. Mesmo com as perdas e baixas, além de poder controlar o todo poderoso chefão, você também pode acessar os personagens secretos, mas de um modo diferente da versão arcade (que você tinha de fazer uma seqüência para poder habilitar um dos mesmos), você apenas deve terminar o game com o personagem que tenha uma certa ligação com personagem secreto que mais lhe agrada. Por exemplo: Para habilitar Red Venom, você deve terminar com o próprio Venom.

Para controlar Onslaught, termine em qualquer dificuldade, depois coloque o cursror sobre Wolverine e dê um toque para baixo.

A velocidade do game está muito boa, se levada em comparação as conversões dos games anteriores. Ainda existem as câmeras lentas quando há muitos personagens na tela. Se você jogar no modo Crossover (onde você escolhe seus personagens e um Special Partner, sendo que o computador escolhe os mesmos dois personagens mas em ordem diferente), até quanto personagens podem lutar simultaneamente na tela, tendo pouca câmera lenta — mantendo-se numa velocidade decente pelo menos. Você conta com o Art Gallery, onde pode ver ilustrações dos seus personagens, depois de terminar o game com o mesmo, e ainda tem o Ending Gallery, que mantém registrado os finais dos personagens com quem você terminou.

De um modo geral, esta é a melhor conversão dos crossovers da Capcom, mesmo havendo grandes perdas e acréscimos. Como resultado, você terá muita diversão e a possibilidade de controlar Onslaught; sendo assim, é só chamar um camarada e mostrar quem é o melhor. Apesar das perdas, o game vale a pena pelos extras. Ponto para a Capcom!

Os RPGs

Geralmente os RPGs falam de coisas pesadas e pouco variadas. A cada duas semanas tem algum guerreiro despótico que precisa ser deposto, um feiticeiro corrupto que precisa ser destruido, ou algum mal que precisa ser mandado embora. Assim, é pouca surpresa que fãs de RPG afundados em um mar de RPGs pouco interessantes, tenham desfrutado o action/RPG da Square, Brave Fencer Musashi. Como o sucessor de BFM, Dewprism tem muito para sobreviver e é um dos mais estranhos e maravilhosos action/RPG que você poderia esperar.

A história

A história de Dewprism é revelada por dois aventureiros: Rue e Mint. Rue é um enigmático e taciturno jovem que mata inimigos com seu encantado "Arc Edge." Uma vez que Rue despacha um inimigo, ele pode magicamente assumir sua forma e poder por um breve período. Mint é princesa faminta por poder que irá esmagar qualquer um e qualquer coisa em seu caminho para recuperar o trono. E ela também é atraente. No início do game, você escolhe jogar como um dos dois personagens, e, embora você só desempenhe o papel desse personagem ao longo do jogo, ambas as histórias se entrelaçam fortemente.

Os Personagens

Mas a grande força de Dewprism está nos personagens. Rue pode não falar muito, mas ele tem um ou dois segredos em sua manga. Mint é uma pequena princesa egocêntrica e gananciosa, que sempre consegue o que quer. Você não esquecerá muitos dos personagens de apoio, como Rod, Primadoll e Fancy Mel. Cada exorbitante personagem é trazido a vida por um diálogo humorístico, criando imediatamente um distinto e memorável elenco. Os personagens sem igual dão ao game uma experiência surrealista, humorística e agradável.

A jogabilidade

A jogabilidade é diferente, dependendo do personagem escolhido. Para lutas físicas, Rue confia em seu machado, mas o valor de sua técnica especial não pode ser desprezada. Rue pode temporariamente assumir a forma de qualquer inimigo que ele derrote, e ele pode reproduzir sua técnica de luta e ataques especiais. Escolher a maneira correta de evitar um obstáculo é um exercício de pensamento criativo: seu jogo de habilidades é tão grande quanto sua lista de golpes. Por outro lado, Mint joga completamente diferente. Quando ela não estiver distribuindo seu smackdown circular, ela está lançando qualquer uma de suas variadas magias elementais.

Gráficos e Sons

Graficamente, o game é simples, mas notável; possui texturas coloridas e vibrantes nos modelos dos personagens e ambientes 3D. O que falta no game em matéria de seqüências de FMV e fundos pré-renderizados, é compensado no visual bem projetado. O game apresenta boas músicas e efeitos sonoros.

PLAYSTATION

DEWPRISM

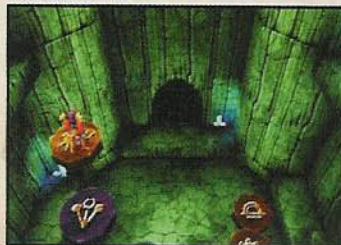
SQUARE - CD

AÇÃO/RPG - 1 JOGADOR

GRÁFICO	4.5	INOVAÇÃO	4.0
SOM	4.3	DIVERSÃO	4.6
CONTROLE	4.2		

4.3

PROS
- Personagens carismáticos
- Diversão

CONTRAS
- O tamanho do jogo que é curto

Finalizando

Contudo, uma falha em Dewprism é o seu comprimento: é muito curto. Os experts em RPG passarão diretamente por este jogo, sem problemas. Felizmente, os estilos drasticamente diferentes dos dois personagens assegurará que você jogue o game pelo menos duas vezes. Se você estiver procurando um bom action/RPG para acrescentar a sua coleção, deve conferir Dewprism.

MEDAL OF HONOR

Este game quebra barreiras, literalmente.

Os jogos de tiro em primeira pessoa são mais comuns no PC e alguns deles foram convertidos para consoles. GoldenEye 007 da Rare, a sérieTurok da Acclaim, PowerSlave da Lobotomy e Disruptor da Insomniac foram algumas das exceções que deram certo e agora Medal of Honor da DreamWorks vem se somar à lista.

Medal of Honor se fixa no calor da segunda guerra mundial. Como um novo membro do departamento Office of Strategic Services, você é Jimmy Patterson e deve executar várias missões como se infiltrar no território inimigo, sabotar equipamentos e roubar documentos. Ser um agente do OSS não requer apenas que você fique no comando, haverá momentos em que você deverá dar uma de espião, usando documentos forjados e uniformes nazistas para obter acesso a áreas onde um assalto direto poderia falhar. Cada missão se torna crescentemente difícil conforme o seu progresso no jogo e cada uma possui um sólido storyline. Os elementos da jogabilidade de Medal of Honor se estão mais para Metal Gear Solid do que para Quake.

Seu armamento é bem original, variando da Thompson SMG, Stielhandgranate, M1 Garand, Browning automatic rifle, shotgun, bazooka, ao Colt 45, e uma Mark II Frag Grenade, para citar algumas. Com os rifles, por exemplo, você dá alguns tiros e então recarrega. Neste intervalo você fica realmente vulnerável.

A gama de jogo é grande. Às vezes você simplesmente corre e atira. Outras vezes você deverá usar astúcia. Você pode se disfarçar de oficial alemão e passear pela sede inimiga e acampamentos sem ser visto para procurar por arquivos secretos em escritórios ou salas.

Em Medal of Honor, os pequenos toques fazem a diferença. A AI é geralmente grande. Os alemães sempre possuem cachorros ao redor e esses pastores alemães possuem mais que apenas bocas famintas. Eles são treinados. Lance uma granada quando um pastor alemão estiver ao redor e ele pegará a granada e trará de volta a você de uma maneira Kamikazi. A AI dos inimigos é maior ainda, mais avançada que qualquer outro jogo de tiro em primeira pessoa já visto anteriormente em console. Os guardas ouvem explosões e não esquecem de você uma vez que sejam atacados. Eles dão cobertura para as tropas lançando granadas em você e quando vêem uma granada na direção deles, correm, chutam para longe, ou um único soldado pula sobre ela para salvar seus amigos. Algumas vezes você pensa que um soldado que recebeu um tiro seu está morto e ele se levanta e dá mais alguns tiros.

A estrutura de missão é muito parecida com a de GoldenEye 007, onde você deve realizar algumas tarefas antes de sair de uma fase e, às vezes, missões adicionais aparecem no caminho. As missões em MoH começam curtas e então vão se tornando mais longas e mais complexas. O game possui várias fases que podem ser jogadas de novo para melhorar sua performance e ganhar mais medalhas, como em Tenchu: Stealth Assassins da Activision. Na missão Escape The Wolfram você se disfarçará de um oficial em um navio fretador alemão rumo à Alemanha. A bordo do navio Wolfram você precisará de toda sua inteligência para sobreviver na vigagem a Bremen. Bremen é o local da construção do U-Boot conhecido como Dachsmag, o maior submarino deles. Após se desfazer de seu disfarce, se mover furtivamente no Dachsmag e subir

a bordo do U-4901 antes que ele seja lançado é crucial para a missão.

Após cada missão, o jogador pode ver um relatório de quantas pernas, braços e cabeças ele acertou, como também recebe uma medalha, de acordo com sua performance. Você também recebe um apelido, descrevendo o seu tipo de soldado, como "potato masher" ou "headhunter" ou "arm slinger."

Os gráficos

MOH é um game escuro e os gráficos são um pouco granulados. No modo single-player o game possui um sólido frame rate e paleta de cores apropriada para o game. Já o mesmo não se pode dizer para o modo two-player, onde o jogo se arrasta a maior parte.

Mas como o game brilha nos pequenos detalhes, a Dreamworks providenciou grandes animações para os soldados antes, durante e depois de receber um tiro. Você vê soldados nazistas procurando suas armas e há um grande número de movimentos e reações. A interface do game e apresentação são bastante notáveis, com isntruções específicas de missões no estilo do velho World War II.

O som

O áudio de Medal of Honor merece mais elogios que os gráficos. Efeitos ambientes como oficiais gritando comandos e cachorros latindo à noite e os o som dos passos dos soldados acrescentam mais intensidade ao game. Os sons contínuos de bombas explodindo, balas ricocheteando nas paredes são fenomenais. Tecnicamente, o som é brilhante, principalmente ouvindo em som estéreo no volume máximo.

As músicas de MOH continuam na linha de originalidade. Uma orchestra inteira toca as músicas cridadas exclusivamente para o game. As músicas foram compostas e produzidas por Michael Giacchino, num total de 17 melodias. A boa música orquestral se ajusta perfeitamente ao game e é autêntica. Quando você muda de menu, ouve um um solo de bateria militar.

Medal of Honor possui suas falhas, mas alguns detalhes sutis compensam os problemas. Não é à toa que é considerado o GoldenEye 007 do PlayStation.

ROUND 1 - FIGHT!

O Boxe já foi um esporte magnífico. Os assentos do Madison Square Garden, em Nova Iorque, já foram tomados de um público fiel. Nesta década, as coisas mudaram para pior. Seja pela carência de ação no ringue, decisões controversas, competidores injustos ou a personalidade de Mike Tyson, o público nos Estados Unidos gastou mais dinheiro com as lutas livres em canais Pay-Per-View do que nas lutas da WBA (World Boxe Association/Associação Mundial de Boxe). No mínimo, um comentário triste. Olhando pelo lado bom, quando você atinge o fundo, não há outro lugar para ir senão para cima.

Esta teoria também se aplica ao mundo dos video games. A EA Sports lançou seu primeiro game de boxe no ano passado, e enquanto o Knockout Kings original finalmente trouxe este esporte ilustre ao PlayStation, ele tinha sua lista de problemas. Antes de avaliarmos este game, decidimos jogar o original para propósitos de comparação. Em minutos, descobrimos porque ele foi um título facilmente esquecido. Os gráficos eram, no máximo, abaixo da média, e a jogabilidade era terrível. O lutadores respondiam horrivelmente aos controles, exibiam um jogo de pernas desajeitado e poucos movimentos em ringue –sinais negativos para qualquer simulador de Boxe. Você podia criar um lutador, batalhar contra 20 competidores e literalmente vencer o campeonato em uma jogada. Apesar de o original ter sido um sucesso de vendas, os produtores fizeram muitos esforços desta vez para criar um produto melhor em todos os aspectos.

Sistema de Jogo

As opções neste game são similares às de seu predecessor, incluindo os modos Exhibition, Slugfest e Career. Há também uma nova categoria, apropriadamente entitulada "Classic Fights". Reviva famosas rivalidades, como Ali X Frazier, Holmes X Norton e Duran X Camacho. Tente mudar o curso das maiores lutas da história, e caso você não se lembre do que aconteceu durante estes combates, leia as informação antes da luta. São muito informativas.

Durantes as exibições, lembre-se de que você pode lutar apenas na classe limitada por seu peso. Se você escolher um peso-pesado, você é forçado a jogar contra outro peso-pesado. É bom para praticar, mas se você quer jogar a prática pela janela, tente o Slugfest. Sem juiz, sem regras –puro massacre. Teste os limites de seu lutadore pareando pesos-leves contra oponentes maiores ou vice-versa.

O Slugfest representa a parte arcade de Knockout Kings 2000 – muito diferente dos modos Exhibition e Career, que são puramente simuladores de boxe. Seu objetivo no Slugfest é espancar o oponente até que ele esteja fora de ação pela contagem até 10. Todo soco acertado com sucesso aumenta o seu medidor de poder, encontrado diretamente abaixo da barra de energia. Quanto o medidor está cheio, você vê uma luva brilhante, o que significa que você está pronto para desferir um golpe que leva ao knockout. Aperte ▲ e ☐ simultaneamente e seu lutador vai soltar o soco indefensável, geralmente um uppercut. Ver o outro cara sacudindo antes de beijar a lona não só é um efeito legal, como também recompensante.

Não importa a ordem em que você vai descobrindo o jogo, o modo Carrer é inevitavelmente a sua característica mais memorável. Comparado à versão do ano passado, esta tem um grande número de opções. Por exemplo, antes de criar um lutador, você deve escolher uma academia dos E.U.A., Japão ou Europa para seu treinamento. Entre as lutas, o lutador vai fortificar suas habilidades ganhando pontos em treinos interativos ou não. Os interativos permitem que você aprenda mais técnicas primeiro com um saco de pancadas. Se você tiver um bom treinamento, você receberá mais pontos e aumentará as chances de seu lutador subir no ranking.

Quanto à criação de lutadores personalizados, as opções melhoraram sutilmente do último ano. Ainda não é tão bom quanto os games de wrestling como WWF Attitude, que permite a você personalizar os caras até suas sombras e tatuagens, mas está chegando lá. A tecnologia única de envoltura de face deixa você chegar bem perto de seus lutadores, seja se você quer um Joe conservative ou um selvagem e multi-colorido maluco afro black-power.

Quando distribuir skill points, tente espalhar o montante em todas as categorias. Na versão do ano passado, você podia essencialmente ignorar fatores como velocidade, queixo e coração, concentrando-se exclusivamente em poder. Não havia necessidade de bloquear os socos de seu oponente. Se você fosse mais forte, você podia atingi-lo com força ao mesmo tempo que resiste aos seus golpes. Esta era uma maneira trapaceira, mas efetiva de vencer. Este não é o caso de KK 2000. A Inteligência Artificial vai ficando melhor e mais esperta conforme os movimentos de seu boxeador vão ganhando poder. Se você não tiver aprendido a bloquear no momento em que enfrentar o décimo melhor cara na classe de seu peso, diga adeus. O computador vai te derrubar no primeiro round. Aprenda a parar e mover. Evite um massacre direto no modo Career. Já que ele é de simulação, você deve aprender a arte do boxe para ter sucesso – uma

refrescante e necessária mudança do KK99.

Controles

Os controles neste game são bons, apesar dos golpes e combos precisarem de um trabalho a mais. Há momentos em que seu lutador desfere um golpe, mas é incapaz de seguir com outro soco, série de socos ou mesmo sair do caminho. Neste momento, você está vulnerável a ataques. Mais uma vez, talvez os produtores queriam que fosse desta maneira. Eles poderiam estar ensinando você a não confiar nos golpes finalizadores até que você tenha o oponente no corner. Como uma regra de dedo, apenas pare e movimente-se. Além disso, a resposta dos botões é bem precisa. Quando você quer desferir dois jabs consecutivos na barriga ou evitar uma seqüência de socos, geralmente não encontrará problemas para isso.

Enquanto KK2000 tem uma gama de socos e movimentos particulares em seu arsenal, ele poderia fazer um trabalho melhor ensinando combos na sessão de treino interativo. Ajudaria aprender estratégias mais complicadas de ataque e defesa no próprio jogo enquanto seu lutador está construindo sua carreira limpa... Bem, sempre há o próximo ano.

Gráficos e Som

A EA Sports é conhecida por deixar cair a bola em matéria de gráficos, mas não desta vez. Antes de cada luta, introduções detalhadas dos lutadores são exibidas. Isso inclui o boxeador andando na direção do ringue, com sua música tema tocando no fundo. Quando ambos os lutadores são apresentados ao público por Jimmy Lennon Jr., eles se encaram, andam até o juiz para as instruções e tocam as luvas. É até melhor que a coisa real. Você tem a opção de apertar Start para pular todas as formalidades de pré-luta, mas tudo isso definitivamente compensa os poucos segundos a mais.

Os locais são bem representados, desde o armazém de carnes até o majestoso Caesar's Palace. Até as garotas que seguram as placas entre os rounds parecem bem reais naqueles lindos biquinis. Os boxeadores têm faces autênticas, e ao contrário da maioria dos títulos de esporte para PlayStation, a platéia não fica parada como um bando de bonecos. A ação é focalizada dentro e ao redor do ringue, então a luz é centralizada nos lutadores. A platéia é envolvida por uma sombra e é dificilmente vista, especialmente do ângulo da câmera de TV. E isso leva ao próximo ponto – vários ângulos de câmera e replays instantâneos nos dá uma apresentação fiel à vida real. Você tem a opção de escolher as câmeras, desde o ringue, sobre as cabeças dos lutadores até de lado, mas o ângulo da TV é provavelmente o mais realístico.

Se você é um fã de hip-hop, você vai amar a música em Knockout Kings 2000. O rapper "O", em ascensão, toma a liderança, trazendo uma trilha sonora original, incluindo o tema de entrada de cada lutador. Sua faixa "In The Game" é tocada na montagem de abertura e também pode ser ouvida durante algumas seqüências de treino. Outros artitas incluem Mix Master Mike, Nyt Owl e Simon Says.

Finalmente, há os comentários durante as lutas. Você tem a mesma dupla de apresentadores do ano passado – Al Albert e Sean O'Grady. Eles freqüentemente são atrasados para anunciar acertos importantes, e algumas vezes, eles até perdem alguns golpes. Isso era um problema no original, e enquanto mais palavras foram adicionadas em seus repertórios, o resultado final é, no máximo, médio. A atuação do juiz Mills Lane, que também faz sua segunda aparição na série, já é mais aceitável. Lane realmente trabalhou com a EA Sports para melhorar a Inteligência Artificial do game e até fez seqüências de captura de movimentos oficialmente para o jogo.

De certa forma, seria injusto comparar este game ao Knockout Kings original. Por que? Porque se ele foi o game de boxe mais vendido de todos os tempos para PlayStation, com certeza este vai superá-lo sem problemas. Certamente, há alguns "buracos" no jogo, mas nada é perfeito.

Não há muitos novos boxeadores no elenco deste ano, mas é bom que Michael Grant seja um dos novos caras na divisão dos Pesos-Pesados (para quem não conhece Michal Grant, ele é o futuro do boxe). Estes lutadores virtuais até parecem como na vida real. Chega a assustar.

Knockout Kings 2000 é um dos melhores games de boxe para PlayStation, mas ainda tem um longo caminho pela frente. Este é apenas o segundo ano desta nova série, mas já fez grandes progressos. Fique imaginando o que eles estão preparando para 2001.

FIFA 2000

ESTE É O MELHOR FIFA DE TODOS?

FIFA está de volta, e desta vez com mais times, mais modos de jogo e muito mais emoção. A novidade é que agora a Major League Soccer americana foi incluida na melhor série de simulador de futebol. Você pode escolher entre centenas de times internacionais e 12 times da MLS com 250 jogadores garantindo o estilo do futebol norte americano pela primeira vez em um jogo de futebol da EA Sports.

Os Gráficos

Visualmente FIFA 2000 está melhor e se compara aos gráficos dos melhores jogos do estilo para qualquer console. A captura de movimento é excelente, permitindo que os jogadores executem suas habilidades realisticamente. Os jogadores têm alturas diferentes e você pode entrar na tela de custom e modificar seu penteado ou o formato do rosto. Antes das partidas você pode assistir os jogadores correndo sobre a extensão do campo. A animação realista continua durante o game.

Os Jogadores

O nome real dos jogadores (com exceção de Ronaldinho, que mais uma vez não é mencionado e aparece apenas como No. 9) se somam a uma seleção de alguns dos maiores estádios mundiais, de Wembley a Bratislava que são impecavelmente apresentados em alta resolução. Outro destaque é a maneira como os torcedores se movem durante a partida, aumentando a atmosfera realista.

Uma das reclamações mais comuns dos FIFA anteriores era o longo tempo de loading. Talvez isso não tenha sido melhorado completamente, mas houve uma drástica redução no tempo de espera.

O Som

Como os outros FIFA anteriores a qualidade musical mais uma vez triunfa. O cantor inglês Robbie Williams, um dos maiores recordistas de vendas no Reino Unido, é o responsável pela música tema do FIFA 2000, "It's Only Us". Robbie - que recentemente levou os prêmios de Melhor Single, Melhor Video-clip e melhor artista solo Britânico no Brit Awards - esteve envolvido em várias etapas do desenvolvimento do FIFA 2000. Em seu último tour pela América do Norte, o cantor visitou os estúdios da Electronic Arts no Canadá e passou um dia inteiro com o time de produtores do game. As vozes mais uma vez estão a cargo do time de comentaristas de topo da BBC que inclui John Motson, Gary Lineker e Mark Lawrenson.

A Jogabilidade

Enquanto o lado visual sofreu várias alterações, houve poucas mudanças notáveis na jogabiliade. A diferença entre os níveis Amateur e Professional para o time controlado pela CPU é imensa e deveria haver uma opção entre os dois. No lado positivo há um sistema de setas coloridas que indicam a chance da bola atingir o objetivo. Quando estiver verde significa que é quase garantida a passagem da bola. Estando amarelo as chances são de 50 por cento. Um marcador vermelho indica a passagem está completamente bloqueada.

Novo Sistema

Também há um novo sistema para escanteios e lançamentos. Nas versões anteriores uma seta indicava o jogador que a bola seria passada. Agora três jogadores são fixados com os botões triângulo, círculo e quadrado. Pressionando qualquer um deles seu oponente não saberá qual jogador irá receber a bola.

Como nos games anteriores, três seleções táticas podem ser pré-fixadas para cada time permitindo que você troque rapidamente uma formação equilibrada para uma mais agressiva ou defensiva sem interromper o fluxo do game. FIFA 2000 expandiu esta característica incluindo três opções fixas para escanteios e chutes livres que utilizam os três botões mencionados acima, acrescentando muito mais realismo ao jogo.

Os controles foram expandidos e organizados de tal forma que os movimentos mais básicos estão agora mais fáceis de de serem executados.

As opções de jogo começam com um modo Practice onde pênalts, escanteios ou uma partida completa pode ser treinada. Vale a pena uma rápida visita nem que for apenas para treinar as novas técnicas especiais que incluem proteção, lançamento por cobertura, lateral e 360°.

Há uma enorme quantidade de times para selecionar. São 400 clubes, mais de 4 mil jogadores de futebol e 15 ligas, dentre elas Inglaterra, nossa querida França, Suécia, Alemanha, Espanha, Itália e finalmente Estados Unidos. Traz ainda 40 seleções internacionais permitindo que o jogador crie sua própria Copa do Mundo ou personalize uma liga internacional.

No futebol brasileiro, os times participantes da copa Mercosul roubam a cena: Flamengo, Palmeiras, Corinthians, Grêmio, Vasco, Cruseiro e o bi campeão do mundo, o clorioso São Paulo. Também são permitidas partidas entre times do passado como Brasil de 1958, Real Madrid 1950, França de 1958, Inglaterra de 1966, Manchester United de 1968, NY Cosmo de 1972, Bayern Munich de 1974, Liverpool de 1977 Argentina 1978.

Resumindo

FIFA 2000 é bem parecido com seu antecessor, especialmente em relação à jogabilidade, o que não quer dizer uma falha. Houve melhorias no departamento gráfico e um aumento de opções de times. É provável que essa continuação domine as paradas até que seja lançado FIFA 2001 no ano que vem.

PAC-MAN WORLD

VIGÉSIMO ANIVERSÁRIO DE UM CLÁSSICO!

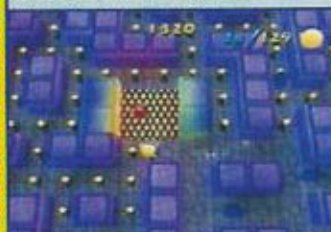
O bom e velho Pac-Man mais uma vez reaparece e comemora seu vigésimo aniversário, voltando inovador e mais divertido do que nunca. É difícil encontrar algum gamemaníaco que não tenha jogado Pac-Man, seja a boa e velha versão arcade ou mesmo uma cópia que se pode encontrar em emuladores pela internet. A fama de Pac-Man decolou em um certo momento, além de que o mesmo apareça em alguns games da Namco, como em Ridger Racer Type 4 (onde existe até um carro secreto com o formato do personagem), ou mesmo marcar presença como desenho animado.

Mudando um pouco o "estilo", a Namco decidiu ampliar ainda mais a fama de seu mascote, mesclando vários estilos de outros games de adventure/plataforma, o que gerou Pac-Man World. Numa comemoração surpresa para Pac-Man, seus familiares preparam uma pequena festinha, onde todo mundo está ajudando, mas coisas estranhas começam a acontecer, o que resulta no desaparecimento dos criadores da festa. Ao chegar em casa, Pac-Man nota que não há ninguém e acaba sobrando para ele ir atrás de seus familiares, depois de receber um convite para uma certa "festa" que está acontecendo na ilha fantasma. Mas como mencionado a pouco, o estilo do game mudou bastante, chegando a parecer-se muito com Crash Bandicoot (tendo aquele clima que os jogadores já devem conhecer — visão lateral, estilo plataforma e tudo em 3D), Mario 64 (usar as bolinhas amarelas como pequenas bombas para destruir inimigos e até mesmo transformar-se em metal para permanecer embaixo d'água) e o Sonic (você pode se transformar em uma bolinha quando quer dar uma arrancada, ou mesmo pular rodando em cima de alguns inimigos). Na mescla de diferentes games, a originalidade não chega a tanto — acredite, tá quase um Bomberman 64 se for feita uma comparação mais direta.

A jogabilidade é muito boa, sendo ela de resposta rápida aos comandos, estes também muito precisos, mas deixa um pouco a desejar em certos momentos quando a coisa está começando a complicar. A aventura pela ilha fantasma não vai ser uma tarefa fácil, uma vez que um clone do personagem está enciumado por não ter tanta atenção; a família de Pac está em suas mãos, e um plano maligno está em andamento para a sua destruição. Igualmente como em Crash Bandicoot, ou mesmo Mario 64, em Pac-Man você terá uma porrada de cenários para se divertir, mas para que estes tenham acesso você deve concluir algumas fases para que as portas sejam abertas. Nas fases você coleta bolinhas amarelas, que podem ser usadas para atacar os inimigos, e até mesmo as vitaminas que o tornam invencível por alguns instantes. A propósito, existem os mini-games do Pac-Man original do arcade, que podem ser acessados diretamente escolhendo a opção Classic, e também existe uma versão 3D do mesmo, sendo que neste você pode alternar câmeras de visão, além de um visual muito mais bonito. No mundo de Pac-Man você também pode pegar frutas (são aquelas que apareciam de vez em quando no game original...) que funcionam como chaves para abrir portas que ocultam botões, letras — formando o nome **PACMAN**, você entra numa fase bônus onde deve pegar várias frutinhas —, e pegando um cetro, você entra nas fases bônus (a versão 3D do Pac-Man Classic e cada uma se divide em três dificuldades, mas que pode ir aumentando conforme você participa dos bônus no qual você deve formar o nome **PACMAN**).

As músicas estão boas e os efeitos sonoros estão bons também, mas se mantêm na mesma qualidade da trilha sonora: simples demais. Se você é um fanático por Pac-Man, logo nota que algumas músicas e sons são da versão original foram remixadas. Além da qualidade gráfica estar bem simples e visualmente agradável — um game 3D com um visual que lembra bastante o bom e velho 2D —, alguns pontos característicos do game ficam variando dependendo da fase. Um dos melhores exemplos são os fantasminhas que o perseguem, alguns deles aparecem com capacetes espaciais, piratas, etc., mas tudo com uma animação fluente e suave, ou seja, muito descente. Sem dúvida alguma, este aniversário de Pac-Man é o melhor, sendo divertido e mantendo um certo carisma, mas para quem não gosta só resta ficar no lamento. Apesar do visual até um pouco infantil, existe um pouco de dificuldade e muitos segredinhos a serem revelados neste que tornou-se um clásico dos tempos do Atari.

ANTIGO & NOVO!

Esta nova versão do clássico Pac-Man está bem divertida (para aqueles que curtem o gênero). Quando estiver nos mini-games, aperte R2 para aumentar ou diminuir o zoom.

PAC-MAN CLASSIC

Para matar a saudade, a Namco deixou disponível o clássico do arcade, o melhor é que você pode colocar 99 continues — fique apertando Select — para chegar ao final.

PLAYSTATION

PAC-MAN WORLD

NAMCO - CD

PLATAFORMA - 1 JOGADOR

[illegible]	3.3	[illegible]	3.1
[illegible]	3.4	[illegible]	4.1
[illegible]	4.0		

3.5

Uma boa jogabilidade, além da versão 3D do clássico Pac-Man, resulta numa boa e divertida aventura

As músicas e a trilha sonora poderiam ter saído um pouco melhores

Novos amigos e inimigos estão presentes nesta grande aventura do jovem dragão Spyro e seu pequeno companheiro.

Spyro pode aprender novas habilidades, tornando o game ainda mais divertido e desafiante pelos reinos inexplorados!

Férias frustradas de um Dragão!

Depois de derrotar Gnasty Gnorc e restabelecer todos os dragões em seu mundo, Spyro e seu fiel sócio, Sparx, a libélula, decidem que está na hora de tirarem umas merecidas férias. Depois de algum tempo pensando, Spyro decide que Dragon Shores seria o melhor lugar para relaxar; mas quando o jovem dragão se dirigia para o portal mágico, seus planos de férias deram errado em algum lugar. Um pouco antes disso, um outro mundo conhecido como Avalar, estava sendo invadido por um cavaleiro, Ripto, que havia sido trazido (por engano) junto com mais dois capangas, pelo Professor — ele desenvolveu uma maneira de usar as Orbs (pedras verdes que contém um certo "poder") para fazer sua criação, os portais dimensionais, funcionarem, permitindo viagens entre diferentes épocas ou mesmo planetas.

Para evitar maiores problemas, as Orbs foram removidas e espalhadas por diferentes localidades. Pouco depois, algumas investigações sobre o inimigo revelaram que sua maior fraqueza são os dragões. Sendo assim, o Professor, com a ajuda de seus dois amigos, Elora e Hunter o Cheetah, decide procurar a galáxia certa para o mundo dos dragões. Bem, é então que Spyro e Sparx, impedidos pelo Professor, são atraídos para Avalar através de um outro portal.

Como Spyro e Sparx não são de bater os ombros para nenhum desafio, eles decidem ajudar seus novos amigos a salvar o mundo de Avalar da tirania que Ripto pretende impor. Sendo assim, mais uma vez Spyro e seu pequeno amigo inseto, entram nas mais incríveis aventuras pelos muitos reinos...

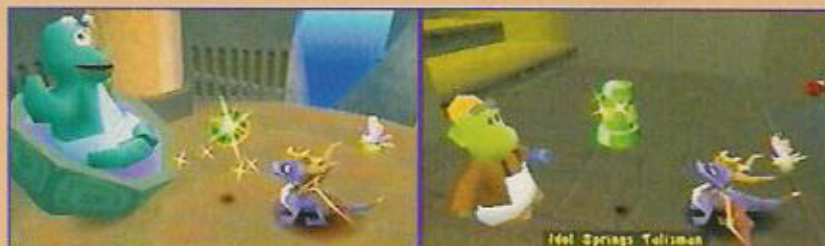
Continuando de onde parou...?!

O game original, Spyro the Dragon, fixou uma marca característica do que são gráficos bonitos no PlayStation. Com suas texturas limpas, e de altíssima qualidade, mais uma vez o game do jovem dragão vai marcar a vida de muitos jogadores. Um bom tempo se passou desde a primeira grande aventura, e muita coisa foi melhorada. E para a alegria dos fãs, o segundo game está incrivelmente de tirar o fôlego. Spyro 2 tem tudo que tornou o primeiro game num grande sucesso, os personagens continuam tendo falas e uma gama de movimentos suaves e bonitos— além da beleza "cômica" e carisma —, mas agora há texturas adicionais acrescentadas para ajudar a suavizar ainda mais coisas (chegando a dar mais vida ao jogo, de certo modo).

Os efeitos de luz são usados em abundância ao longo do jogo, de tal maneira que só vendo para comprovar (é difícil ver um game de PlayStation com tantos efeitos juntos). Cada reino que você visita está virtualmente vivo, com efeitos de brilho e animação fluente. Fogos exibem um ardor, as esferas irradiam uma luz tímida e o metal parece brilhar na luz do sol. Até mesmo efeitos sutís como folhas que caem de árvores, girando suavemente até o chão quando você caminha pela terra, é bem feito. Muitas pessoas ainda vão achar que é exagero demais, pois o game apresenta um visual "cômico", ao invés de gráficos mais pertos da realidade.

O jogo é cheio de pequenos detalhes que, com sucesso, fazem Avalar parecer ter mais vida, com seus efeitos e cores chamativas. Por outro lado, a maior falha do game são os cenários de fundo (praticamente manchas quadradas numa mistura de cores); enquanto você caminha, encontra objetos como que através de uma leve neblina, mas você nunca vê paisagens inteiras e, repentinamente, elas aparecem de novo; mesmo assim o efeito é agradável e sutil. Não há quebra de polígonos freqüentes (quando você encosta em paredes), mas objetos podem ser vistos quebrando pontas de chão por exemplo. A câmera de visão do game também está ótima, sempre mostrando bons ângulos que nunca o prejudicam nos piores momentos. Algumas câmeras lentas podem acontecer ás vezes, principalmente quando você está encarando chefes; isso não afeta muito o jogo.

Todas as músicas e efeitos sonoros de Spyro 2, melhoraram muito em relação ao primeiro. As

Mantendo-se com o visual tão bonito e cativante do anterior, agora você tem uma quantidade muito maior, e variada, de puzzles e mini-jogos — lembrando um pouco de Mario e Crash — que precisam ser solucionados para conseguir as Orbs.

músicas simplesmente parecem se ajustar melhor com os níveis e localidades, cada música se encaixa perfeitamente com o tipo de clima do cenário. Os efeitos sonoros estão ótimos, sempre climatizando acontecimentos na tela, entre outras coisas. Mas diferindo-se do primeiro game, você logo nota que não há muita explicação falada como no primeiro (onde cada dragão que você encontrava tinha uma voz distinta e sempre explicava oralmente o que você devia fazer), mas isso também não é uma coisa que afete muito o game — leve em conta que há muitos personagens a mais do que o primeiro (já imaginou dar uma voz para cada um?).

Mais a fundo no game!

Se você jogou o game anterior, pulando para o segundo você sentirá que está andando em localidades um tanto familiares. Os controles básicos ainda são os mesmos, como dar a baforada (apertando O) de fogo, **X** para pular (mantendo o botão pressionado, você plana) e assim vai — até mesmo a visão em primeira pessoa continua. O jogo também parte lentamente para novidades, e inclui várias tarefas para você completar que lhe ajudarão a adquirir um certo tato para controlar o pequeno dragão. De um modo geral, você tem muita diversão, ao invés de se enjoar rapidamente!

Os cenários e localidades em Spyro 2 são realmente grandes, sendo que os mundos estão divididos por reinos e cada um com cerca de três mundos. No começo do jogo, apenas um mundo estará disponível, Summer Forest, e é daí que você pode avançar para outros reinos por vários portais que são ativados no decorrer da aventura. Às vezes você fica até meio confuso, sentindo-se num verdadeiro mato sem cachorro, e para evitar tal coisa é bom você usar seu guia (que Elora entrega assim que você chega), para se manter interado as fases nas quais já entrou. O melhor é que você pode recorrer a qualquer hora ao guia — bastando apertar somente o Start — para saber o que está faltando para que a fase seja 100% completa.

Em cada reino você precisa achar um Talismã que lhe é entregue por certos personagens que estão em dificuldades. É através do diálogo com os demais personagens que você acaba descobrindo onde está o outro. Encontrar somente os Talismãs não é o bastante para completar a exploração por um reino, há muitos outros fatores que você precisará fazer para adquirir 100% de cada área. Cada reino tem uma quantia fixa de pedras preciosas (as verdes) para você descobrir. A maioria está escondida, mas outras são encontradas em vasos e cestas que você precisa esmagar ou queimar para pegá-las; assim como no game anterior, você também precisará de poderes especiais para destruir diferentes vasos e recipientes que estão lacrados com cadeados mágicos. Outro item que você terá de procurar "como" ganhar são as Orbs. Por reino haverá uma quantidade exata delas, e você terá de pegar quantas puder para que o Professor possa mandar Ripto de volta ao seu mundo. As Orbs normalmente podem ser obtidas por tarefas especiais completadas, ou desafios que são impostos a você por alguns dos habitantes de cada reino. Alguns destes desafios são mini-jogos bem criativos, como jogar Hóquei e destruir seu oponente em um pequeno jogo mano-a-mano (o melhor é que estando em um reino diferente, você pode, na maioria dos casos, escolher qual a ordem das tarefas a serem concluídas). Estes pequenos extras são um grande barato, e você pode ficar jogando estes mini-jogos por horas seguidas, especialmente porque eles permanecem abertos depois de completados.

Para poder completar um nível com 100%, você precisa encontrar o Talismã, pegar todas as pedras preciosas e todas as Orbs. Você não poderá concluir todas as fases 100% de começo, algumas exigem habilidades especiais que são adquiridas mais para frente. Você, às vezes, terá de voltar para certos reinos para poder completá-los!

Há alguns personagens que você encontrará com freqüência, como o Mr. Moneybags! Este "sangue-suga" ganancioso está por perto só para ganhar dinheiro, e você precisará pagar uma quantidade de pedras preciosas (a propósito, finalmente as pedras que você tanto coleta estão servindo para algo mais prático no game, ao invés de pagar um baloneiro para levá-lo até outros reinos) para destrancar certas áreas ou para aprender novas habilidades. Hunter, o Cheetah, estará lá para oferecer seu apoio e também ensinar a Spyro alguns dos movimentos (se você esqueceu a maioria dos comandos...). Elora o ajudará com muitas perguntas, pedindo para você cumprir certas tarefas em determinadas localidades, ou seja, ela abrirá certas fases para você. Há também Zoe, a pequena fada, que lhe dá conselhos e também lhe garante um Checkpoint a cada vez que você passar (ou conversar) por ela. As novas habilidades que Spyro aprende são bem inovadoras para o game, quer dizer, o personagem (ele é um dragão, não?). Agora você pode aprender a escalar, uma vez que ele aprenda (ou compre do Mr. Moneybags) tais habilidades. Uma habilidade que realmente vai mudar a vida dos jogadores é que agora Spyro pode entrar na água e nadar rapidamente, valendo-se de suas asas para remar! Você também pega habilidades temporárias a serem usadas em certas fases, como poder adquirir a habilidade de cuspir uma "chama" especial quando estiver em baixo d'água, ou mesmo uma super chama para destruir caixas e outras coisas indestrutíveis com o fogo comum (além do fogo ir muito mais longe). Resumindo, você vai se divertir a valer pelos mundos e reinos em Spyro 2!

ARMY MEN AIR ATTACK

A GUERRA DE PLÁSTICO CONTINUA...

E mais uma vez a 3DO volta com seus soldados de plástico, para uma das mais incríveis batalhas de quintal de todos os tempos. A guerra entre os soldados verdes e beges se estendem desde Army Men 3D, e agora começa ganhar mais forças para se manter forte e combater até que o último dos bonecos seja destruído. Novamente você entra na história, mas desta vez a 3DO optou por um estilo de jogo um pouco estratégico, lembrando games como Desert Strike, Soviet Strike entre outros — que exigiam muita habilidade para um helicóptero de guerra e todo seu arsenal, além de saber onde e quando atacar. Seguindo o mesmo estilo, com uma visão aérea, sua missão é amenizar as forças inimigas para que as missões sejam concluídas.

Em relação ao primeiro game, Army Men: Air Attack se mostra muito mais bonito e divertido, o visual é bem colorido e as missões são divertidas, assim como o estilo de jogo. Montar estratégias rápidas para se sair bem é o segredo do game, resumindo-se apenas em mirar e atirar no inimigo. Você faz parte de um esquadrão dos soldados verdes, sua missão é pilotar um helicóptero super equipado e fazer um reconhecimento por todo o terreno, além de eliminar qualquer força inimiga. Como arma você possui um arsenal bem equilibrado de bombinhas de fogo, mísseis de plástico, bombinhas de festa e mais armas do gênero, sempre podendo recarregá-las quando necessário. Seu helicóptero possui um cordão... quer dizer, um gancho que serve para coletar armamento e até mesmo pegar objetos que podem ser usados contra o inimigo — maçãs jogadas pelo chão, pedras, pinhas, rosquinhas açucaradas, alimentos enlatados e coisas assim —, e contar com aliados que são encontrados, ou desenvolvidos pela inteligência de seu QG, para auxílio em algumas missões de alto risco (o melhor dos aliados é uma nave alienígena que você deve resgatar das forças inimigas, na fase seguinte ela o acompanhará e desmaterializará qualquer inimigo que esteja ao seu alcance). Tanques de guerra, de última geração, com o melhor armamento pesado, também estão disponíveis, mas assim como numa guerra de verdade, você pode acertar e até mesmo destruir seus amigos. Isso quer dizer que possivelmente você pode destruir seus aliados, resultando em problemas e até mesmo na falha da missão.

Para comcluir as missões, você deve cruzar um portal em uma de suas bases espalhados pela região. Quando conduzir o trem, tire, ou destrua, qualquer coisa que esteja nos trilhos.

O visual "plástico" do jogo ficou muito bonito, possuindo uma coloração bem chamativa. Cada brinquedo de plástico possui uma grande gama de detalhes que enriquecem ainda mais a diversão e a curiosidade do jogador durante suas missões. Mas todos estes detalhes são chamativos pelo fato de quase tudo, excetuando os cenários e as coisas do mesmo, possuir apenas duas cores: bege ou verde. A jogabilidade é excelente, bem rápida e precisa, deixando o game ainda mais atrativo. Direcionar o helicóptero é simples e bem manjado, principalmente por aqueles que curtiram um dos dois games supracitados como referência (Desert Strike...), e todos os demais botões são usados: □ arma especial (mísseis e bombas), **X** (metralhadora), ▲ (trocar de arma / próxima), ○ (soltar cabo), **L1** (mover lateralmente para esquerda), **L2** / **Select** (mostrar / tirar mapa), **R1** (mover lateralmente para direita) e **R2** (trocar arma / anterior). As direções são simples também, sendo que para ↑ move para frente, ↓ move para baixo, e ←→ para as respectivas direções.

Após cada missão, você poderá trocar de co-piloto, e até mesmo, mais adiante no game, trocar de helicóptero.

A trilha sonora é de boa qualidade e os diálogos falados mostram um pouco da personalidade dos seus combatentes, deixando o clima de guerra ainda mais intenso e levando você a realmente entrar numa guerra de quintal (se é que tá entendendo). Quando começar a jogar, o tempo vai ser esquecido e a diversão é tanta que você nem mesmo se lembrará em que missão está, resultando assim em horas de diversão num ambiente completamente 3D, com um visual divertido e um estilo de jogo de tiro / estratégia bem interessante. Se você é daqueles que não tiveram a oportunidade de brincar com aqueles bonecos de plástico (às vezes levando até bronca dos pais, por ter ateado fogo nos bonecos, colocado bombinhas no acampamento... ataque aéreo... prender insetos e imaginar que eles são mutações experimentais...), terá uma segunda chance; simplesmente impedrível!

PLAYSTATION

ARMY MEN: AIR ATTACK

3DO - CD

TIRO / ESTRATÉGIA - 1 A 2 JOGADORES

GRÁFICO	3.9	INOVAÇÃO	3.7
SOM	3.9	DIVERSÃO	4.8
CONTROLE	4.7		

4.2

PROS

Bons gráficos e trilha sonora · Jogabilidade excelente · Horas de diversão para quem curte games de tiro/estratégia

CONTRAS

Poderia ser um pouco mais difícil · Slowdown quando juntam-se muitas coisas, ao mesmo tempo, no cenário

O nome é Bond, James Bond.

A licença de James Bond foi passada das mãos da Rare e Nintendo para MGM e Electronic Arts, depois do sucesso de Goldeneye. Tomorrow Never Dies pegou carona no reconhecimento do nome Bond, o game fenomenal lançado pela Rare que deu a idéia que o próximo game seria ainda melhor, ou pelo menos, tão bom quanto. Querendo fugir da inevitável comparação com Goldeneye, Tomorrow Never Dies teve problemas. Todas as idéias que deveriam ter sido seguidas foram transformadas em pontos negativos, apesar da boa música e apresentação. TND não chega perto de Goldeneye. Não tem modos para four-player, nem mesmo two-player, é curto (10 missões), possui controle desajeitado e arma sem precisão.

Com apenas 10 fases, jogadas nos níveis de dificuldade Agent ou 007, o game tem uma quantia mínima de profundidade. Na perspectiva em terceira-pessoa o jogador pode caminhar, correr, ou se esquivar em vários ambientes enquanto atira ou lança bombas, explosivos e outras coisas que Bond adora fazer. O game não é cheio de segredos e Power-Ups como era de se esperar de um título com o mais famoso espião de todos os tempos. E a ação da jogabilidade não é agir como um espião, mas correr e atirar, atirar e esquivar, e fazer tudo isso novamente. Seguindo livremente o script de Tomorrow Never Dies, James Bond deve impedir Elliot Carver de causar a III guerra mundial. As fases variam da Rússia nevada onde você pode esquiar, cenas de carro (onde você pode dirigir um BMW 750I), as fases de andar e atirar, incluindo jogar com Wai Lin (Michelle Yeoh) na China. A cena de introdução é fantástica e é tirada diretamente do filme, incluindo a música de Cheryl Crow.

Há uma boa variedade de dispositivos e armas para usar e elas causam certo desejo de destruir e matar. Bond adquire um Assault Rifle, um Sniper Rifle, uma Auto 9MM, SMG 45, Gas Bombs, GL 40, uma Rocket Launcher, um Sniper Rifle com infra vermelho e STK Mines. Como itens, ele usa uma máquina fotográfica, um scanner digital, um detonador de STK Mine e vários Med Kits. Cada um executando sua função, mas nenhum merecendo destaque.

As armas são decentes, mas controlá-las é algo completamente diferente. Com o Sniper Rifle a precisão fica prejudicada. Você tem que atirar acima do alvo para atingir o local desejado. Outras vezes, mirando diretamente a cabeça do inimigo, se erra. Tendo dois níveis de dificuldade, é claro que um é mais fácil que o outro. O modo 007 é muito difícil, mas não pelo fato das missões serem diferentes, mas porque os inimigos são melhores em pontaria. Controlar Bond é uma grande tarefa, pois ele se move ao redor na perspectiva em terceira-pessoa, em que a câmera vai por trás, seguindo seus passos. O efeito global é como tornar Tomb Raider em um puro game de ação. Funciona muito bem, mas não no nível que era esperado. Você pode abaixar e rolar, mas sem nenhum proveito porque não acrescenta nada. O game realmente não foi projetado como um game de espionagem. Até mesmo pegar Power-Ups parece trabalhoso. A decepção continua nas sessões de esqui e direção.

Gráficos e Som

Visualmente, TND é um jogo inacabado. As texturas exibem problemas que podem ser vistos em quase todas as fases. As animações para os inimigos morrendo não variam e não possuem AI. A animação de Bond também não é lá essas coisas. O frame rate não flui bem, causando movimentos agitados e antinaturais. Porém, em termos de apresentação, TND causa boa impressão. A seqüência de abertura em que Bond pula de pára-quedas é bem feita. As instruções para as missões também agradam.

Talvez a música seja a melhor parte de TND. Satisfaz as expectativas fixadas por Goldeneye. Os vários temas a cargo de Tommy Tallarico são perfeitamente executados ao longo do game com uma sonoridade que se ajusta perfeitamente ao game. Mas, com problemas ou não, o game deverá fazer algum sucesso pelo nome e pela mania lançada pelo game da Rare. Também as crianças que não jogaram Goldeneye poderão desfrutá-lo.

FLASH GAME

GRAND THEFT AUTO 2

AÇÃO

ROCKSTAR / DMA

Mais uma vez o perigo volta às ruas, sobre duas pernas e sendo muito bem pago para manivelar certos baratinhos pelo sub-mundo do crime. Novamente você encarna uma "simples" pessoa que tem como missão adiantar vários lados para poder tirar o ganhar seu dinheiro numa boa. Em relação a GTA2: London 1969, este apresenta muita melhoria, tanto em gráficos quanto na jogabilidade. A visão do game continua a mesma, mas agora você pode se meter em qualquer lugar sempre tendo auxílio da câmera. Os roubos de carros devem ser constantes, pois se bater em algum carro de polícia, uma perseguição implacável se inicia. Apenas entrando em becos e trocando de veículo você se mantém seguro. Assim como no primeiro, você deve seguir a direção da seta para chegar até um telefone onde receberá instruções do que deve ser feito (roubar carros, narcotráfico e coisas assim... Lembre-se que isto é apenas um jogo, não se deixe influenciar). A jogabilidade também melhorou bastante, sendo um pouco mais rápida e mais solta. As músicas ainda continuam agradáveis, e algumas podem ser reconhecidos logo de começo (varia de um carro para outro). Apesar de manter um grau de violência mais elevado que o primeiro, a diversão contina em alta.

CARMAGEDDON

CORRIDA / DESTRUIÇÃO

SCI

PLAYSTATION

GRÁFICO
SOM
JOGABILIDADE
DIVERSÃO

Violência é o sobrenome de Carmageddon, o game que foi censurado (e talvez continue devido a certos acontecimentos) no país ganha sua versão PlayStation. Em comparação com a versão de PC, a versão de Play recebeu um trato que baixou "visualmente" a maldade das funções obrigatórias — pelo menos a pontuação na morte de pedestres é única, não havendo mais aquela coisa de que mulheres grávidas valiam tantos pontos, idosos são tantos outros pontos e coisas — e a destruição dos carros adversários ainda consta como rotina. Destruição não falta aqui, mas a jogabilidade é um pouco presa e dá aquela sensação de peso no carro. Os gráficos estão legais, mas ainda são um pouco quadrados e os loading times entre uma corrida e outra são deploráveis. Atropelando os pedestres você ganha uma certa quantia de dinheiro e alguns segundos no seu tempo, mas se muitos forem atropelados seguidamente, fazendo um combo por assim dizer, a quantia de dinheiro será maior assim como para o total de tempo ganho. O tempo é um fator importante durante as "corridas", uma vez que todos os demais concorrentes devem ser eliminados antes do tempo se esgotar. Bater no carro do concorrente é a única solução, mas para não se prejudicar, você usa seu dinheiro para recompor seu veículo em boas condições (apertando o ○). A gama de veículos disponíveis é de agrado para qualquer um, carros realmente invocados e que dão a sensação de destruição; o preço por veículo é um pouco salgado. Game não recomendado para neófitos do volante, e cabeças fracas!

COOL BOARDERS 4

SNOWBOARDING

989

PLAYSTATION

GRÁFICO
SOM
JOGABILIDADE
DIVERSÃO

Mais adrenalina e mais emoção, Cool Boarders 4 chegou para mostrar o que é realmente loucura quando se está numa prancha surfando nas mais perigosas descidas gélidas já encaradas. Como é costumeiro no game, você pode usar a trapaça para derrubar os adversários — dando socos para que fiquem desequilibrados e não marquem mais pontos que você na prática de uma manobra. A dificuldade ainda predomina, mas a jogabilidade melhorou muito em relação aos demais, uma vez que os comandos são mais rápidos na resposta e dão uma maior precisão nas manobras; a jogabilidade ficou mais suave. Graficamente o game continua razoável, mas bonito de uma certa forma, deixando o jogador mais a vontade com o "clima" de jogo. O melhor de tudo é que agora você pode criar seu personagem, quer dizer, alterar um personagem dando-lhe novas características, podendo engordá-lo ou emagrecê-lo, aumentar / reduzir estatura e mudar a coloração das vestimentas. Além de tudo, você também pode editar seu próprio trajeto, "montando" uma pista cabulosa para arrebentar nas manobras super radicais. As músicas estão boas, sempre tentando passar uma sensação de perigo e emoção durante as manobras. Para quem é ligado em esportes que elevam o astral a mil, não pode deixar de lado este que está a ponto de bala e com uma diversão bem elevada.

FORMULA ONE 99

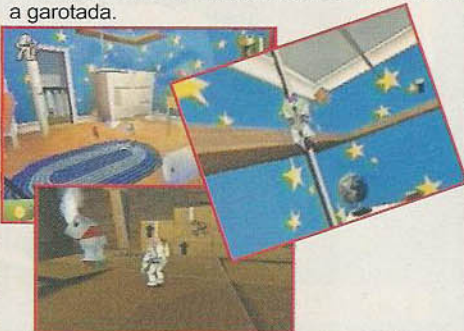
CORRIDA

PSYGNOSIS

Corridas a mais de 300 km/h continuam em Formula One 99, um game da Psygnosis que deixe um pouco a desejar. Assim como os demais games do mesmo gênero, este segue a mesma linhagem e sem inovações. Apesar dos pesares, este não deixa de ser um atrativo para quem é ligado no assunto e não abre mão de participar de uma corrida que exige velocidade e precisão. Graficamente não chega a causar impacto, tendo até um visual bem simples e sem muitos detalhes, o mesmo vale para a jogabilidade que é aquela coisa (mostram respostas agressivas fora da pista, e uma verdadeira manteiga no gramado, se bobear...), tendo assim uma jogabilidade ruim e boa — você até pode deixar marcas de derrapada na água!? Chegam momentos em que manter o carro na pista é uma tarefa um tanto difícil e acaba impossibilitando a chegada em primeiro lugar. Por parte da trilha sonora as coisas já se equilibram um pouco, sendo um som agradável — não a todo momento —, mas muito repetitivo. Um ponto que pode ser desagradável para alguns está localizada nas opções. As letras são muito pequenas e acaba prejudicando um pouco a leitura. De certo modo, é um game tecnicamente parecido com os demais, mas que pode ser de agrado, como mencionado, para alguns que não abrem mão de uma corrida.

FLASH GAME

TOY STORY 2
ADVENTURE
DISNEY INTERACTIVE / ACTVISION

Depois de tanto sucesso e euforia com a chegada do filme Toy Story, que também causou a sensação da garotada num divertido game para SNES, o segundo filme já fora lançado nos States, mas só o game está disponível por aqui e não fica para trás em comparação com demais jogos do naipe. A diversão ainda é o foco principal, seguido dos gráficos — que visualmente são bonitos —, apesar de apresentar algumas quebras de polígono em determinados momentos. Desta vez Buzz é o protagonista do game, e sua missão é encontrar determinados pertences e entregar aos seus respectivos donos; andando por dentro das casas e outros lugares. Em comparação com a versão do primeiro game, para o Super NES, a jogabilidade está muito melhor (se bem que a versão do SNES poderia ter tido uma jogabilidade excelente, mas...). A animação fluente dos personagens vai levá-lo até um mundo divertido e cheio de afazeres, mas as coisas podem ficar complicadas devido ao jogo rápido de câmeras que muda constantemente. Como a mudança do ângulo de visão fica mudando, a mobilidade sobre o personagem passa a mudar constantemente e resulta em pequenos problemas. De quebra, este é mais um game que vai mexer com a garotada.

TEST DRIVE OFF-ROAD 3
CORRIDA
INFOGRAMES

PLAYSTATION

GRÁFICO
SOM
JOGABILIDADE
DIVERSÃO

Mais um game de corrida que vai ser de extremo agrado para alguns, e odiado por outros. Em Test Drive Off-Road 3 você pode escolher entre algumas carangas para tirar uma corrida por lugares bonitos, como florestas e regiões montanhosas, você se delicia com um bom rock n' roll que dá todo um clima de viagem. Pelo visual, o jogo também é bonito e interessante, mas isso passa a ficar um pouco distorcido pela jogabilidade e a sensação de gravidade do game. Percorrer regiões muito acidentadas e cheias de obstáculos requer uma boa jogabilidade. Quem jogou Gran Turismo sabe o que é mudança de sensação de controle sobre determinados veículos, e o mesmo ocorre aqui, ou seja, dependendo do tipo de carro que você pegar, a jogabilidade pode ser mais fácil ou mais difícil, mais leve ou mais pesada. Ao controlar o carro, você sente que para virar é um pouco pesado, e a gravidade parece não agir corretamente (há momentos em que o carro aparenta flutuar). Gráficos bonitos e efeitos de luz razoáveis, mas que dão uma sensação de realismo. Para finalizar, o game vale a pena para quem adora sentir a sensação de perigo enquanto dirige por entre paredões de pedra, árvores, lamaçal, terrenos super acidentados...

READY 2 RUMBLE BOXING
BOXE
MIDWAY

NINTENDO 64

GRÁFICO
SOM
JOGABILIDADE
DIVERSÃO

Considerado um dos games de boxe mais divertidos lançados até hoje, Ready 2 Rumble Boxing chega para o N64. Diferindo-se da versão Dreamcast apenas na parte gráfica (um pouco de blur — efeito que embaça algumas imagens — e outros recursos usados na maioria dos games para o console, R2RB continua com seu estilo agressivo e cômico, mostrando personagens engraçados como o pugilista Damien Black e seu cabelo blackpower. A jogabilidade perdeu pouca coisa, tornando-se apenas um pouco mais lenta, mas a facilidade para a esquiva de golpes e contra-ataques ainda é muito eficiente. Assim como na versão DC, a jogabilidade fica manjada rapidamente e acaba perdendo a graça. Mas mudando do bom para o melhor, a diversão do game se concentra na parte comediante, que fica por conta da movimentação, o modo de andar, dos personagens, suas ações e reações durante e depois dos ataques e contra-ataques, e o visual. O som do game se mantém parecido, também, com a da versão DC, e com direito aos comentários de Michael Buffer. Excetuando a parte gráfica, o resto está seguindo a mesma linhagem da versão DC; só para lembrar, o game é compatível com o Rumble Pack. Este é mais um jogo para quem está procurando alguma coisa diferente para se divertir no momento.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
SURVIVAL HORROR
CAPCOM

PLAYSTATION

GRÁFICO
SOM
JOGABILIDADE
DIVERSÃO

Chega a vez da versão americana de Bio Hazard 3: Last Escape, Resident Evil 3: Nemesis, dar as caras por aqui, sua disponibilidade se deu desde de o dia 11 de novembro. Para quem tem o conceito básico em inglês, já é de grande ajuda poder entender algumas opções mais claramente. Não houve alteração no conteúdo do game, e o storyline continua o mesmo, onde você deve controlar Jill pelas ruas da cidade de Raccoon na procura de sobreviventes e depois tentar fugir, com vida, de Nemesis, que continua com sua ferocidade na caçada aos membros da S.T.A.R.S., os quais deve eliminar. Ele ainda continua uma verdadeira máquina de matar! Todos os segredos da versão japonesa estão presentes, assim como sua jogabilidade que deixou alguns boiando e outros felizes por terem se adaptado na versão japonesa. A escolha de personagens ainda fica por conta do seu progresso no game, não havendo chance de começar com Carlos ou qualquer outro. Os demais detalhes, gráficos, som jogabilidade e diversão dispensam comentários, pois estão simplesmente iguais a da versão japonesa. De quebrada, apenas as legendas de opções e nome de itens estão de fácil entendimento, e se você não jogou ainda, eis uma boa oportunidade para começar a destrinchar o survival horror da Capcom.

O game de ação da BANDAI

Ação constante, emoção e dificuldade. Tudo isso você encontra em Silent Bomber, o game de ação da Bandai. Na primeira olhadela, o game parece muito simples e completamente sem graça, principalmente pelo tamanho do personagem (se bem que os gráficos estão médios, um quase Metal Gear Solid). Mas este é um daqueles games que enganam — fazendo você lembrar "nunca julgue um livro pela capa" — no primeiro momento, mas que passa a tornar-se cheio de ação intensa e freqüente.

Começando pela parte gráfica, simples e até interessante (se bem que não parece tudo isso quando você inicia a jogada... personagem pequeno, muita explicação...), mas depois das explicações, começa o verdadeiro show de destruição (algo bem ao naipe daqueles animes super exagerados). Você faz parte de um grupo das forças especiais designado para destruir uma fortaleza espacial, armada com as mais poderosas armas e mechs desenvolvidos; tudo para impedir novas invasões em outros planetas. Como arma, você conta com duas espécies de "pulseiras" super-avantajadas (são maiores que seu braço, mas são presas ao pulso), que dão habilidade para se deslocar rapidamente pelos campos inimigos, permitir um deslocamento aéreo devido a pequenos mini-jatos propulsores laterais, além de fazer bombas. Digamos que o game lembre uma mistura de Bomber Man com Metal Gear Solid... como isso? Bem, tente imaginar o visual gráfico, próximo, de MGS (com aqueles jogos de câmeras que variam pouca coisa — principalmente para fazer suspense em determinados lugares), com a habilidade de deixar bombas espalhadas em qualquer lugar acessível. Visualizou? É maios ou menos Silent Bomber que você vai conseguir imaginar, e como não poderia deixar de ser, tudo isso ocorre num futuro em que a guerra é praticada com muito mais freqüência que os tempo atuais.

As cenas em CG não são de grandes detalhes, apesar de mostrar algo bem feito, visualmente, a movimentação não flui naturalmente, mostrando certos movimentos muito duros. O som não decepciona, algo mais voltado para o clima "ação", mas que passa a ficar enjeitava depois de um certo tempo. Em compensação, o barulho das explosões são bem chamativas e extremamente forçadas, mas que dão todo um clima juntamente com a música e o cenário.

Na jogabilidade, você pode até ficar boiando um pouco no primeiro momento (e até pensar "esses caras são meio doentes, que jogabilidade ruim..."), mas que requer um pouco de habilidade e reflexo. Haverá momentos em que a velocidade será o ponto chave para se sair bem nas missões, ou até mesmo encarar os chefes; falando neles, eis uma coisa que pode agradar os adeptos ao exagero, os chefes costumam ser grandes e complexos, ou seja, existem lugares certos onde você deve destruir para causar dano mais rapidamente — assim como existem aqueles em que atingir qualquer lugar é válido. Durante uma batalha contra um chefe, você verá uma barra de resistência do mesmo na parte de baixo da tela (que não tem muito segredo, só serve para exibir a resistência do mesmo), enquanto que no canto superior esquerdo está a sua barra de life, do lado esquerdo dela está o mostrador (que exibirá o tipo de bomba que você pode usar) e assim vai.

Para passar de fase é simples: no canto superior esquerdo da tela está escrito Target (abaixo da pontuação) destrua tudo que encontra pela tela até que a quantidade de alvos esteja completa, então é seguir para a saída (uma numeração vai aparecer, indicando a distância da saída).

Por um certo lado, o game exige um pouco de estratégia e tática para atacar alguns inimigos que carregam uma blindagem especial ou mesmo alguns mechs que utilizam-se de escudos para se proteger de ataques. Saber usara as bombas é fundamental, pois se estiver perto dela, quando explodir — detalhe: se você permanecer parado e apertar □, as bombas serão deixadas no chão, caso mantenha pressionado □, você ficará com um alvo que registra o tipo de inimigo, ou lugar, onde você quer lançar a bomba; depois de usar a bomba, saia de perto e aperte ▲ para detoná-las, o ○ serve para deixar bombas secundárias (outro tipo de bomba que você pega) no chão, sendo acionado pelo ▲. Com o tempo você vai ganhando mais espaço para soltar mais bombas de uma só vez. Além das bombas, você conta com uma habilidade de rebater-se na parede, permitindo acesso a lugares altos — pule contra a parede e aperte o botão de pulo, **X**, novamente; caso pule e apertar o botão de pulo duas vezes, um rápido deslocamento aéreo será executado, sendo este excelente para escapar de ações rápidas como deixar bombas e sair rapidamente. Ponto para a Bandai!

FIFA 2000

A série FIFA, da EA Sports, é a campeã em simulação de futebol no mercado atualmente e FIFA 2000 vem para manter o trono.

Evolução anual da série

Tendo estabelecido seu domínio com FIFA, todos os anos a EA Sports traz algo novo para a série. Em 98 nós tivemos The Road to World Cup, seguido pelo seu sucessor natural, World Cup '98. FIFA '99 se concentrou em jogos da liga francesa. Agora, a mais nova edição não se baseia em nenhum tema em particular, ou melhor ainda, tem de tudo um pouco. Uma nova opção é apresentada, o modo "classic teams", onde você seleciona uma famosa esquadra da era e finalmente pode jogar como Pelé, Maradona, Savicevic e Platini. Esta é uma ótima opção para os fãs que tem acompanhado o esporte religiosamente durante esses anos, porque poderá jogar com seus jogadores favoritos do passado.

Os gamemaniacos podem escolher entre 17 seleções diferentes (Itália, Inglaterra, França, Espanha, Holanda, Alemanha, etc.). Se nenhuma delas for sua favorita, você pode escolher um dos times de "O resto do mundo". Outros modos de jogos permaneceram padrão. Você pode optar por exhibitions, tournaments (cup, league play e customized), seasons, ou training sessions para praticar suas habilidades.

Som e visual

Para muitas pessoas, o visual de World Cup '98 é considerado o melhor de todos e não vai ser fácil superá-lo, mas FIFA 2000 mostra alguns bons toques de melhoria sobre seus predecessores. O modelo dos jogadores está mais detalhado. As condições de tempo estão mais realistas (como as gotas de chuva caindo), deixando as partidas mais atraentes. Os gráficos dos torcedores também foram melhorados. Eles ainda não parecem reais, mas ficam mais próximos.

As câmeras são bem usadas nos replays, como se você tivesse assistindo futebol na TV e você notará o mesmo tipo de visão por trás do gol após um jogador marcar um.

Na parte sonora FIFA 2000 segue a linha dos anteriores, com aclamação dos torcedores e a mesma cobertura dos comentaristas. Embora haja alguma novidade, como a colocação de 80.000 palavras por John Motson, Chris Waddle e Mark Lawrenson, não dá para dizer que houve inovação em relação às versões anteriores. As músicas continuam na linha new age, techno beats e uma mistura de rock e pop. Conduzindo os músicos está Robbie Williams, muito popular na Europa, e ultimamente nas FMs daqui também. A EA Sports definitivamente sabe o que estão fazendo em matéria de escolha de músicas e FIFA 2000 não é uma exceção à regra.

Jogabilidade

Os controles não mostram qualquer mudança drástica, o que é natural considerando o fato que os dos outros jogos da série FIFA já eram bons. A lista de controles ainda apresenta várias característica que o jogador raramente usará durante uma partida.

As táticas de jogabilidade em FIFA 2000 incluem muito mais características de controle de bola o que deixa o game mais fluente e menos irritante para os jogadores. A AI dos goleiros apresenta melhorias e eles não fazem erros bobos como pegar a bola fora da área. Há setas apontando a direção que seu jogador está chutando. Para fazer um bom passe vai exigir um pouco de habilidade e cronometragem. Há outras táticas novas como proteger com o braço, por exemplo, deixando mais fácil avançar, mas que no jogo real seria contado como infração. O bandeirinha também marca errado, às vezes.

Finalizando

Mesmo depois de tantos anos desenvolvendo jogos de futebol parece que a EA Sports sempre deixa um pouco para melhorar futuramente, o que dá a entender que pelo menos FIFA 2001 ainda deverá ser lançado. Com pequenas coisas para ainda serem melhoradas, FIFA 2000 vale a pena sem dúvida. Os fãs ou não fãs da série não se arrependerão. Ainda é a melhor simulação de futebol da atual.

FICHA TÉCNICA

VIDEO & SOM	GAME	EXTRAS
Gráfico.................94%	Jogabilidade.......91%	Fabricante: EA Esports
Efeitos sonoros...92%	Originalidade......89%	Nº de Jogadores: 20
Música..................96%	Diversão.............97%	

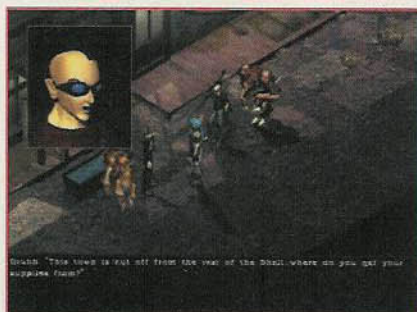
Classificação Final

REQUERIMENTOS

- Pentium 166, 32MB de RAM, 100MB de HD, Drive de CD de 4x
- Compatível com: High color PCI AGP, Direct Draw

SEPTERRA CORE

Depois do sucesso de Final Fantasy VII, os possuidores de PC puderam ver mais jogos no estilo RPG sendo lançados. Com isso começou o estilo Console RPGs (CRPG), que nunca esteve em qualquer console. Recentemente, games como Silver e Septerra Core deram aos fãs de CRPG algo para deixar os donos de consoles com inveja, especialmente no caso de Septerra Core. É uma parte fantasia, uma parte cyberpunk; uma parte Fallout 2, uma parte Final Fantasy VII. Mas seja lá como se classifica isso, o fato é que em Septerra Core você encontra muita diversão.

Muito do charme de qualquer RPG está em sua história, e Septerra Core não desaponta, oferecendo uma profunda, rica e envolvente narrativa ao longo do game. Septerra Core é um planeta compreendido por sete camadas ou "crostas" que cercam um "core" central (conseqüentemente o nome: "sept" que significa sete, "terra" de terra e "core" que chamaremos de core mesmo). A história e mitologia por trás do peculiar planeta fala de Marduk, um nobre herói que escondeu o Gift of Heaven (presente do céu) para mantê-lo longe de mãos más. Uma profecia antiga prevê o dia em que alguém do sangue de Marduk irá liberar esse poder e obter o conhecimento do criador, se tornando um deus. Alguém da linhagem de Marduk, o faminto por poder, Doskias, soube da profecia tenta recobrar o Gift of Heaven. Louco de ganância, Doskias não se preocupa com quem ele tem que eliminar para obter este último poder e deixa um rastro de destruição ao longo das crostas enquanto busca o core central.

Aqui então é onde você entra. Você começa o game como Maya, uma junker da camada dois, que limpa o lixo depositado nas crostas sobre você. As crostas de Septerra Core estão divididas em status, com o povo da classe mais baixa vivendo nas camadas inferiores, próximas ao radiante core. A classe mais alta, a Chosen (de que Doskias é um membro), se mantém na camada externa. Como Doskias passou pela segunda crosta, Maya descobriu seu plano e jurou parar os Chosen a qualquer custo, já que a última vez que eles apareceram na terra dos junkers significou a destruição de sua cidade e a morte de seus pais.

Como a maioria dos RPGs, você controla múltiplos personagens na sua jornada pelo game. Embora não haja nenhuma opção para criar personagens, você terá um total de nove personagens ao longo do jogo que você pode escolher para preencher seu grupo de três personagens. Da mesma maneira que na vida real, você tem que tomar decisões sábias sobre quem juntar ao seu grupo porque nem todo mundo olha olho-no-olho. No começo isso é fácil já que você tem que se preocupar apenas em conduzir Maya, seu amigo de infância, Grubb, e seu cão robô, Runner. Mas outros personagens podem brigar entre si, deixando seu grupo menos efetivo. Os designers fizeram um bom trabalho para incluir um número de buscas paralelas para reunir alguns dos membros para seu time funcionar melhor. Uma chave para construir um bom grupo em Septerra Core está no equilíbrio. Não é uma boa idéia ter ataques fortes e nenhuma habilidade especial.

O Sistema

O sistema de combate em Septerra Core funciona muito bem. Como a maioria dos CRPGs, você escolhe seu ataque e assiste uma animação baseada em seu golpe escolhido. Embora o combate seja baseado em turno, Septerra Core opta por um sistema de tempo que soma mais sentimento de tempo real ao game. Cada personagem tem três ataques: fraco, médio e forte; e três bubbles (bolhas) embaixo do personagem que enche durante o combate, dependendo da velocidade do personagem. Ataques mais fracos obviamente causam menos dano, mas leva uma quantia de tempo menor para completar do que os ataques fortes. O sistema de combate em Septerra Core lhe dá mais variabilidade que muitos CRPGs onde você apenas pega um ataque e pronto, além de oferecer mais estratégia, especialmente quando você luta contra múltiplos inimigos. Com a variabilidade do tempo de ataque, você tem mais controle sobre quanto dano você despende para um inimigo particular.

O sistema de magia também é fácil de controlar em Septerra Core. O game usa um interessante sistema basea-

do em Fate cards. Conforme você progride no game, você encontra diferentes cards que autorizam habilidades mágicas. Esses cards podem também ser combinados para criar novos efeitos de magia, acrescentando muita variedade. Cada magia requer uma certa quantia de power, que irá aumentar conforme você ganha nível no game. Magias mais poderosas requerem mais energia, assim você tem que ter cuidado para não desperdiçar toda sua energia no começo do combate sem deixar energia suficiente para curar seu grupo quando necessário.

Tão interessante quanto a história e tão inteligente quanto as opções de combate, o game sofre da mesma queda que infesta muitos CRPGs: Septerra Core é muito linear. Não é como os RPGs tradicionais para PC onde, se você não sabe o que fazer, pode continuar explorando outras áreas e voltar para o local problemático depois. Ao invés disso, você ficará no mesmo ponto até que finalmente encontre o que fazer. Enquanto isto pode ser uma desvantagem, não é tão ruim em Septerra Core pela história entreter o suficiente para não o deixar aborrecido. Sem um storyline tão bom e atrativo este game não seria tão divertido.

O Gráfico

Mesmo usando uma engine gráfica 2D, os visuais de Septerra Core inspirados em anime são todos bem feitos. Embora não seja fácil a colocação futurista do game, os cenários e fundos são todos altamente detalhados e possuem uma beleza sutil. Os personagens são igualmente detalhados e cada um deles exibe uma personalidade própria.

O Som

O som em Septerra Core é bem variado. Infelizmente o game sente falta de uma trilha sonora boa e contínua, e você passa um bom tempo sem música nenhuma. Enquanto a música no game é bem feita e ás vezes cativante, é escassa. Os efeitos sonoros desapontam por serem repetitivos. Porém, a ação de voz no game é muito boa e os designers despenderam atenção especial para fazer as bocas dos personagens moverem em cada palavra do diálogo.

Embora Septerra Core tenha sido desenvolvido inteiramente para o PC, não há opção de multiplayer, o que é muito ruim. Mas há muito para gostar em Septerra Core e nada que se saliente tão negativamente. Se você optar pela instalação minima, o game pode ficar um pouco lento para carregar. É sugerido que você deixe pelo menos 600MB de espaço no disco rígido para não haver demora na ação.

Finalizando

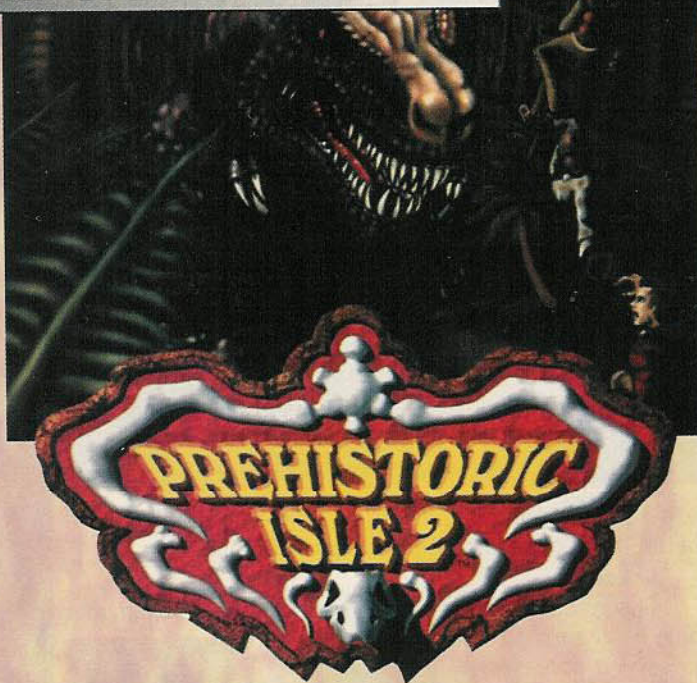
Septerra Core veio na hora certa, quando os jogadores de PC viram o que bons RPGs de console como Final Fantasy VII podem oferecer e enquanto esperam por Final Fantasy VIII. Se você puder superar a linearidade de Septerra Core, o game deverá oferecer muitas horas de diversão e manter os fãs de CRPG ocupados até Final Fantasy VIII ser lançado para o PC no próximo ano.

FICHA TÉCNICA

VIDEO & SOM	GAME	EXTRAS
Gráfico.................89%	Jogabilidade.......92%	Fabricante: Monolith
Efeitos sonoros...87%	Originalidade......90%	Nº de Jogadores: N/D
Música..................80%	Diversão.............95%	

Classificação Final

REQUERIMENTOS

- Pentium 200, 32MB de RAM, 600MB de HD, Drive de CD de 4x
- Compatível com: Direct 3D, 3Dfx

A modernidade vs. A Era Jurássica

Prehistoric Isle 2 se trata de um jogo de tiro que tenta trazer de volta toda a emoção e diversão conseguida com games no estilo de Choppfliter, grande clássico da década de 80, que fez sucesso em vários sistemas, só que com uma grande diferença: Em vez de tanques de guerra e exércitos inimigos em uma disputa de um pais ou algo do gênero, você irá enfrentar Estegossauros, Velociraptores, Tiranossauros Rex e outras espécies de sauros. E o mais impressionante deste jogo é que ele consegue ser tão ou mais divertido como o game acima citado. Vamos ver como é que a Yumekobo em conjunto com a Sauros e SNK, se saíram neste jogo que promete ser sucesso em todas as casas de fliperamas do Brasil.

Tome Napalm suas criaturas Pré-históricas!

Logo no começo do jogo você terá de escolher entre dois estilos de helicópteros, um deles é o modelo "Concentrated Foward Fire", que como o próprio nome já diz tem muita potência em tiros concentrados e os seus ataques de bombas são mirados em apenas uma direção, mas com um poder de fogo muito grande, este modelo é recomendado para jogadores mais experientes, pois com ele fica um pouco difícil de se acertar muitos inimigos de uma vez. E o outro modelo é o "Foward Spread Fire" que é mais aconselhável para jogadores menos experientes, pois os seus tiros não tem muita potência mas se fazem de uma maneira mais aberta, o que significa que os tiros e os ataques de bombas do helicóptero terão uma raio de ação muito maior do que o "Concentrated Foward Fire" e também irão acertar muito mais inimigos do que o modelo acima citado. Todos os dois modelos que foram descritos acima possuem níveis de classificação para os seus tiros, estes níveis variam de 1 a 5, e são conseguidos através de power-ups nas fases (toda vez que você perder uma vida o nível de sua arma será rebaixado em um).

Após ter escolhido o seu helicóptero e começar a jogar, você irá perceber um fator muito importante no jogo, que é a ação incessante que vai do começo ao fim de cada uma das 6 fases que se passam em lugares bem variados que vão desde a cidade (Primeira fase do game) passando por desertos, florestas (4° fase) e outros lugares onde você irá matar todas aquelas criaturas adoráveis que um dia povoaram a nossa Terra (e a série de filmes Jurassic Park também) com muitos power-ups, bombas, chefes enormes (dê uma olhada no 4° chefe) e outras coisas do gênero que poderão lhe ajudar ou atrapalhar em sua jornada. E não é só a ação do jogo que merece destaque não, a parte gráfica está muito boa, apresentando muitos efeitos de cores e luz que se fazem de uma maneira muito simples, mas mesmo assim muito bem elaborados, pois em algumas horas esses efeitos impressionam bastante, só para se ter uma idéia de como o jogo irá surpreendê-lo em parte gráfica, em certos momentos, você irá ver que em algumas áreas do jogo (mais precisamente nas fases 4 e 5) se tem um acumulo muito grande de objetos na tela, que variam de tamanho e forma, e mesmo assim o jogo não apresenta nenhum slowdown, o que é um fato um tanto raro em games do estilo que normalmente costumam ficar lentos quando muitos objetos se acumulam na tela.

O som

A parte sonora do jogo também foi muito bem elaborada, possuindo muitos efeitos para os tiros, explosões e dinossauros e tendo músicas que combinam exatamente com o clima da fase em questão (e também é difícil a SNK desenvolver um jogo com uma parte sonora que não agrade a todos, e é claro que isso também se aplica neste jogo). Um outro fato que também chama a atenção neste game é o sistema de jogo, que não se trata somente de ficar atirando que nem um condenado em tudo que se move, aqui as vezes você também terá que bancar o bonzinho e salvar as pessoas dos ataques dos dinossauros (em algo semelhante ao jogo Metal Slug). Para salvar as pessoas você terá que esperar por duas situações especiais no jogo que são: Situações onde você terá de evacuar os sobreviventes na tela, essas pessoas irão aparecer na tela correndo desesperadas de um lado para o outro (é hilário) com um balão escrito "HELP" em cima de suas cabeças, quando encontrá-las pegue-as rapidamente pois elas logo irão para o saco, feito isso, os socorridos irão ficar dependurados em uma corda do lado de fora do helicóptero para que futuramente você possa deixá-los sãos e salvos nos helicópteros de socorro (Ao fazer isso o helicóptero de socorro irá deixar power-ups para você). E a outra situação onde você terá de resgatar as pessoas são os eventos chamados de "Defend People". Em determinados momentos você verá helicópteros cair, trens explodirem e outras coisas, ao ver essas situações uma mensagem dizendo "Defend People" irá aparecer na tela, quando esta mensagem aparecer você terá que proteger os sobreviventes dos ataques dos dinossauros para que estes possam entrar na nave de resgate que pousa na tela, e enquanto você protege os sobreviventes a nave de resgate irá lhe dar power-ups, quanto mais você proteger os sobreviventes mais power-ups você irá ganhar.

Finalizando

Prehistoric Isle 2 é um ótimo jogo de tiro que todos estavam esperando para se jogar nas casas de fliper pela sua alta diversão, dificuldade equilibrada e bons gráficos que nenhuma outra empresa tinha a dignidade de fazer, e foi lançado pelas mãos milagrosas da SNK (não se esquecendo da Yumekobo e da Sauros é claro). Portanto se você é um daqueles manos que estava reclamando que não se tinha nada de novo para jogar, pode jogar Prehistoric Isle tranqüilo, pois ele irá garantir horas e horas de diversão para você nas casas de fliper.